バイオハザード 0 ディレクター直撃インタビュー!!

vol. 81

平成12年9月12日第三種郵便物認可
平成15年1月6日発行(毎月2回6日・21日発行)
第8巻第1号(通巻81号)

毎月6日と21日発売!

Nintendo DREAM

ニンテンドードリーム

定価490YEN 1/6 2003

いよいよ発売!

ゼルダの伝説 風のタクト

攻略情報!

ポケットモンスター ルビー・サファイア

biohazard 0

ゲームボーイプレーヤー登場!

GCでGBソフトが遊べるようになる!



期待の新作情報

ソニック メガコレクション
ロックマン エグゼ3
ゴジラ 怪獣大乱闘

特別2大付録

1 [別冊] 裏ゼルダ 攻略ガイド

2 ポケモン シールカレンダー

NINTENDO GAMECUBE

コントローラのわずらわしいコードから解放され、
より自由なスタイルでゲームができる。

WAVEBIRD

NINTENDO GAMECUBE WIRELESS CONTROLLER

ニンテンドーゲームキューブ ワイヤレスコントローラ

ウェーブバード

2002年12月5日発売

メーカー希望小売価格 ¥4,500（税別）

□最大通信距離約6m

□約100時間連続使用可能（アルカリ乾電池を使用した場合）

□16チャンネルを装備（他人数プレイでも混線の心配がありません）

※ウェーブバードには振動機能はありません。





GAME BOY ADVANCE



私、どこでも馬(バ)トル主義☆

蘭部博之制作

育てた馬で勝負だ。すぐレースできる携帯型「ダビスタ」誕生。

競走馬育成シミュレーション

ダービースタリオン DERBY STALLION アドバンス

5,800円(税別)・ゲームボーイアドバンス専用通信ケーブル対応 好評発売中



レースは18頭フルゲートを再現！勝負どころの第4コーナー・シーンがあらたに加わって、臨場感抜群！もちろん、通信対戦だって可能！



レースプログラムはNEWデータを搭載！最新カレンダー対応、レースタイトルも一新。新コースとして新潟の直線1000mも登場だ。



クロスの効果やニックスの組合せがすぐわかる、検索機能を搭載！繁殖牝馬や種牡馬の能力は見やすい記号表示で効果的な配合が可能。

株式会社エンターブレイン 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 http://www.enterbrain.co.jp/

ParityBit enterbrain

Nintendo ニンテンドードリーム DREAM

2003 1/21 vol.81

Cover Design 大條 千鶴子

発行 (株)毎日コミュニケーションズ
〒100-0003
東京都千代田区九段南1-5-5 共同ビル1号館
TEL 03(3262)7544(販売業務)

編集・広告 (株)アンビット
〒102-0083
東京都千代田区麹町4-2第2麹町ビル8階
TEL 03(3556)3288 FAX 03(3556)3287

CONTENTS

特別付録&特集

新作ソフト・攻略&情報ページ



連載企画

※ゲームタイトルは一部仮称を含みます

GAME INDEX

ニンテンドーゲームキューブ

ゲームボーイアドバンス

MYCOM 毎日コミュニケーションズ

任天堂ゲーム攻略本 NintendoDREAM

わいわい遊べる『マリパー4』攻略本発売！



マリオパーティ4

B5判128ページ 定価1200円

各ステージの攻略だけではなく、60種類以上収録されているミニゲームも徹底攻略。また特別付録として、コントローラに貼れる「マイコントローラシール」や、各ステージの全体マップがわかるマップ本も封入されている。

ステージ攻略からキャラ解説まで完全フォロー

6種類のゲームモードをすべて紹介しており、「ステージ攻略」では隠しマップも完全攻略！　登場する8人のプレイヤーキャラ＆ガイドキャラなども、イラストをまじえて紹介しており、ミニゲームの端に出てくるチョイ役までカバーしているのだ。





↑なかなかゲーム中では目立たないキャラクタまでバッチリ紹介。どこにいるのか探してみるのもおもしろいかも！

カテゴリ別に分けられたミニゲーム攻略



そのミニゲームで勝つために必要なこと（テクニック・記憶力など）と、各難易度のCOMに勝つための目安（10秒以内にクリアなど）を掲載している。各ミニゲームは、カテゴリ別に50音順に掲載されているので、ページを探しやすいぞ。

すべてのミニゲームを完全網羅！



↑攻略法を記述するだけでなく、ゲームそのもののルールやコントローラの使い方も併記

マップが一覧できる別冊付録付き

本編の6マップとエクストラの2マップを、中綴じの別冊付録で掲載。全体マップを広げながらゲームができる優れものだ。またお気に入りのキャラクタがプリントされた「マイコントローラシール」を使えば、多人数プレイで遊んでいても、自分のコントローラがすぐにわかるぞ。



➡コントローラにピッタリ貼れるようにデザインされており、空いているスペースに自分の名前を記入する。シールを貼れば自分だけのコントローラが完成だ



「マイコントローラシール」もこの付録に入っているよ！

ニンテンドーゲームキューブ、NINTENDO64、ゲームボーイ、ゲームボーイアドバンスは任天堂の登録商標です



ハガキを出さなきゃはじまらない！ 読者プレゼント

今回は年末に発売される期待の新作ソフトなどのほか、遂に発売された『バイオ0』の主人公、レベッカの等身大POPなどの文字通りビッグなプレゼントを揃えました。

応募の方法

アンケートハガキに希望の商品番号をご記入の上お送りください。

応募締切
2003年 1月5日
(当日消印有効)

当選発表
Nintendo DREAM Vol.84 (2003年1月21日発売)

ニンテンドードリーム

1 ニンテンドーゲームキューブ本体 1名



待望の『ゼルダ』を遊ぶためにも欲しいGC。希望の色も忘れずに書いてね。

2 GBアドバンス本体 1名



『ポケモン』の通信用に違う色の本体をもう1台いかが？　希望の色を忘れずに書いてね。

3 ワイヤレスコントローラ ウェーブバード 1名



12月5日に遂に日本でも発売された、ワイヤレスコントローラだ

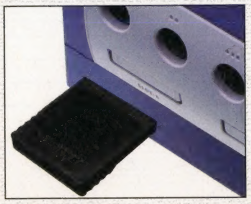
4 ゲームキューブ用コントローラ 1名



大勢で遊ぶときに欠かせないコントローラ。希望の色を書いて応募してね。

ニンテンドードリーム

5 メモリーカード251 1名



セーブに60ブロック以上必要なソフトもこれならOKの大容量メモリーカード。

6 12月15日までに発売された好きなゲームキューブソフト1本 1名



12月15日までに発売されたGCソフトの中からお好きなものを1本プレゼント！(ハガキの余白に希望ソフトを必ず書いて下さい)

7 12月15日までに発売された好きなGBアドバンスソフト1本 1名



12月15日までに発売されたGBAソフトの中からお好きなものをなんでも1本プレゼント。(ハガキの余白に希望ソフトを必ず書いて下さい)

カプコン

8 『バイオハザード0』レベッカ等身大POP 1名



人気のサバイバルホラー最新作『バイオハザード0』の主人公、レベッカ・チェンバースの貴重な等身大POPを1名様に。店頭に飾ってあるのを見たことのある人も多いんじゃないかな？

コナミ

9 GBアドバンスソフト『バス釣りしようぜ！ ～トーナメントは戦略だ！～』 3名



バス釣りトーナメントで優勝を目指す、戦略性の高い釣りシミュレーションだ。

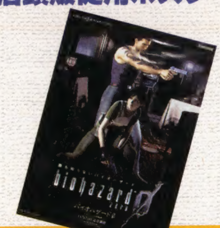
カプコン

10 GBアドバンスソフト『バトルネットワーク ロックマンエグゼ3』 5名



新たなスタイル「バグスタイル」も登場する、人気RPGシリーズの最新作だ。

11 『バイオハザード0』店頭販促用ポスター 3名



ビリーとレベッカがカッコイイ『バイオ0』の貴重な店頭販促用ポスターだ。

ジョルダン

12 GBアドバンスソフト『犬っこ倶楽部～福丸の大冒険～』 3名



同名コミックが原作のアドベンチャー。物語の途中ではミニゲームも楽しめるぞ。

日本マクドナルド

13 マクドナルド限定ポケモントイ「ポケモンダッシュだぜ！」&「おへんじピカチュウ」 セット3名

期間限定で全国のマクドナルドで、配布・販売される2種類の『ポケモン』のオリジナルトイをセットにしてプレゼント。(トイについては135ページにあるポケモン堂の記事も見てね)



この先1カ月のゲーム発売日、イベント情報をチェックしよう!

Nintendo DREAM HEADLINE ヘッドライン

月間カレンダーが2003年に突入！　でも、実際はまだ12月に入ったばかり。『ゼルダ』発売目前でみんな期待に胸を膨らませていることでしょう。カレンダーと言えば、恒例のニンドリ特製カレンダー。次号の付録として登場!!

ソフト 予約すれば確実にもらえる!!

前号で紹介した超ビックリニュース『ゼルダ』予約特典のキャンペーンディスクの配布。当初は「11月28日以降に予約した人に予定数のみ配る」とあったため、「11月27日以前に予約した人はどうするのか？」とか、「限定○○枚だから入手困難!?」など、真偽が渦巻く混乱状態に陥った。そこで任天堂はキャンペーンディスクがもらえる条件を「11月28日～12月12日に予約した人全員にプレゼント」とする英断を下した。期間内に予約した人で12月12日までにもらえなかった人でも、12月22日までに確実にもらえるのだ。

11月27日以前に予約した人への対応、予約方法、キャンペーンディスクの入手時期はお店によって異なる。お店に直接たずねよう。



↑予約期間終了まであと僅か。裏ゼルダを体験したい人は急げ!!

その他 次号は来年のカレンダー付き

ニンドリ年末恒例の企画、ニンドリ特製オリジナルカレンダー全員サービス。1000円分の切手でカレンダーをもれなくお届けするというもので非常に好評だった企画。今年も年が暮れ行くにしたがって、ハガキに「今年はカレンダーの全員サービスはやらないんですか？」という声がチラホラ。…というわけで、お待たせしました。今年もやります、ニンドリ特製カレンダー。しかーし、去年とは違う点がただ1つ。今年は「読者全員サービス」ではなく、読者全員にプレゼント。そう、次号(12月21日発売号)の付録はカレンダーだ!



←次号付録の特製カレンダーはこんなカンジになる予定です。かっこいいでしょ?

月間カレンダー 2002年12月～2003年1月

12月			
6	(金)	先勝	■FIFA2003 ヨーロッパサッカー
			■ロックマン エグゼ3　■志村けんのバカ殿様 爆笑 天下統一ゲーム
			■ダービースタリオンアドバンス　■くるりんパラダイス
			■キン肉マンII世 正義超人への道　■爆転シュートベイブレード2002 激戦！チームバトル!! 黄龍の巻ーダイチ編ー
			■爆転シュートベイブレード2002 激戦！チームバトル!! 青龍の巻ータカオ編ー　■わたしのメイクサロン
			■シルバニアファミリー4 めぐる季節のタペストリー　■トゥームレイダー：プロフェシー
			■ターボファイルアドバンス
			Nintendo DREAM Vol.81発売
7	(土)	友引	●セガわくわくゲームパーティ(イトーヨーカドー、ジャスコ各店舗)(8日まで)
8	(日)	先負	カスタムロボ(N64)発売(1999年)
9	(月)	仏滅	王政復古の大号令(1867年)
10	(火)	大安	ノーベル没(1896年)
11	(水)	赤口	ダンゴの日
12	(木)	先勝	■ゴジラ 怪獣大乱闘　■ディズニースポーツ：アメリカンフットボール
			■エヴォリューション スケートボーディング
			■はじめの一歩 THE FIGHTING　■テニスの王子様 Aim at The Victory!
			■ミニモニ。おねがい☆お星さま！
13	(金)	友引	■ゼルダの伝説 風のタクト
			■アオ・ゾーラと仲間たち～夢の冒険～　■おしゃれプリンセス2
			■チョコボランド　■クロノアヒーローズ 伝説のスターメダル
			■マジャイネーション　■シャーマンキング 超・占事略決3
			■ダライアスR
14	(土)	先負	●セガわくわくゲームパーティ(イトーヨーカドー、ジャスコ各店舗)(15日まで)
15	(日)	仏滅	●ロックマン15th　アニバーサリーイベント（幕張メッセ)
16	(月)	大安	山手線運転開始(1909年)
17	(火)	赤口	ベートーベン誕生(1770年)
18	(水)	先勝	マリオパーティ(N64)発売(1998年)
19	(木)	友引	■ディズニースポーツ：バスケットボール　■ソニック メガコレクション
			■ボンバーマンジェッターズ　■実況パワフルプロ野球9　決定版
			■爆転シュートベイブレード2002 熱闘！マグネタッグバトル！ チョロQ！
			■ディズニースポーツ：バスケットボール　■わがまま☆フェアリー ミルモでポン！～黄金マラカスの伝説～
			■セガラリー　■ソニック アドバンス2
			■ボボボーボ・ボーボボ 奥義87.5 爆裂鼻毛真拳
20	(金)	先負	■ミスタードリラー ドリルランド
			■ハムスター物語3アドバンス　■宇宙大作戦チョコベーダー ウチュウからの侵略者
			■エレベーターアクション オールド&ニュー　■まんが家デビュー物語～お絵かきソフト&まんが家育成ゲーム～
			■アクロバットキッズ
21	(土)	仏滅	●セガわくわくゲームパーティ(イトーヨーカドー、ジャスコ各店舗)(22日まで)
			Nintendo DREAM Vol.82発売
22	(日)	大安	ファーブル誕生(1823年)
23	(月)	赤口	■RPGツクール アドバンス
24	(火)	先勝	クリスマス・イヴ
25	(水)	友引	■メダロット弐CORE カブトバージョン(コミックボンボン専売)
26	(木)	先負	■エターナルアルカディアレジェンド　■TOP GUN-エース オブ ザ スカイ-
			■スパイロアドバンス
			●『星のカービィ』DVD Vol.5発売
27	(金)	仏滅	■SAMURAI DEEPER KYO　■デュアルブレード
			■全日本少年サッカー大会2 めざせ日本一！
28	(土)	大安	日本相撲協会発足(1925年)
29	(日)	赤口	肉の日
30	(月)	先勝	日本発の地下鉄(上野-浅草間)開業(1927年)
31	(火)	友引	大晦日
1月			
1	(水)	先負	■ザ・キング・オブ・ファイターズEX2 ハウリングブラッド　■きせっこぐるみぃ チェスティとぬいぐるみたちの魔法の冒険
2	(木)	仏滅	箱根駅伝(3日まで)
3	(金)	大安	■エレミックス！
4	(土)	赤口	石の日
5	(日)	先勝	ナチス結成(1919年)
6	(月)	友引	Nintendo DREAM Vol.83発売

■ーニンテンドーゲームキューブ　■ーGBアドバンス　■ーGBカラー　■ーハード・周辺機器　●ーイベントなど

はみだしHEADLINE●次号付録のカレンダーを皮切りに、これからもみんなが驚く企画を仕掛けていく予定。年明け第1号となる次々号(1月6日発売号)ではなんと…(以下次号を待て!)

GC、GBAの今どき&先どりの流行がわかっちゃう!

Nintendo HYPER RANKING ランキング

Nintendo ソフト売り上げ TOP20 11月4日〜11月24日集計

順位	前回	売上本数/累計	機種	タイトル/データ
1	初	549,337 / 549,337	GBA	ポケットモンスター サファイア ●(株)ポケモン ●RPG ●11月21日 ●¥4,800
2	初	543,962 / 543,962	GBA	ポケットモンスター ルビー ●(株)ポケモン ●RPG ●11月21日 ●¥4,800
3	初	291,790 / 291,790	GC	マリオパーティ4 ●任天堂 ●TBL ●11月8日 ●¥6,800
4	初	194,942 / 194,942	GC	バイオハザード0 ●カプコン ●ADV ●11月21日 ●¥7,800
5	初	147,319 / 147,319	GBA	スーパーロボット大戦 オリジナルジェネレーション ●バンプレスト ●SLG ●11月22日 ●¥5,800
6	↓1	73,837 / 354,722	GBA	星のカービィ 夢の泉デラックス ●任天堂 ●ACT ●10月25日 ●¥4,800
7	↓3	42,170 / 104,961	GC	From TV animation ONE PIECE トレジャーバトル! ●バンダイ ●ACT ●11月1日 ●¥6,800
8	初	41,877 / 41,877	GBA	From TV animation ONE PICE ナナツ島の大秘宝 ●バンプレスト ●RPG ●11月15日 ●¥4,800
9	↓2	25,463 / 134,260	GBA	テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン2 ●ナムコ ●RPG ●10月25日 ●¥4,800
10	↓4	17,837 / 120,695	GBA	逆転裁判2 ●カプコン ●ADV ●10月18日 ●¥4,800
11	↓6	17,485 / 254,660	GBA	スーパーマリオアドバンス3 ●任天堂 ●ACT ●9月20日 ●¥4,800
12	初	17,461 / 17,461	GC	キン肉マンII世 新世代超人VS伝説超人 ●バンダイ ●ACT ●11月22日 ●¥6,800
13	↓9	16,228 / 245,751	GBA	伝説のスタフィー ●コナミ ●FTG ●10月17日 ●¥4,800
14	↓5	11,843 / 52,878	GBA	モンスターファームアドバンス2 ●任天堂 ●ACT ●9月6日 ●¥4,800
15	初	8,861 / 8,861	GC	スーパーモンキーボール2 ●セガ ●ACT ●11月21日 ●¥5,800
16	↓10	8,330 / 244,111	GC	スターフォックスアドベンチャー ●任天堂 ●ACT ●9月27日 ●¥6,800
17	初	8,077 / 8,077	GBA	真・女神転生 デビルチルドレン 闇の書 ●アトラス ●RPG ●11月15日 ●¥4,800
18	↓12	6,988 / 683,832	GC	スーパーマリオサンシャイン ●任天堂 ●ACT ●7月19日 ●¥6,800
19	↑圏外	6,629 / 324,389	GC	バイオハザード ●カプコン ●ADV ●3月22日 ●¥6,800
20	初	6,588 / 6,588	GBA	ハリー・ポッターと秘密の部屋 ●エレクトロニック・アーツ・スクウェア ●ACT ●11月23日 ●¥4,800

『ポケモン』2作合計で早くも100万本突破

期待作が立て続けに発売され、上位は全体的にハイレベルの争いとなった今回のランキング。ダントツの1位、2位を飾ったのは、やっぱり『ポケモン』。2バージョンの合計で早くも100万本突破。2作累計200万本も余裕で突破か? 約30万本の『マリパー4』、約20万本の『バイオ0』は普通ならばトップになる数字。『バイオ0』はもうひと伸びが欲しかったところだが…。

読者が選ぶ期待の新作 TOP20 Nintendo DREAM Vol.80より集計

順位	前回	ポイント	機種	タイトル/データ
1	→1	1799	GC	ゼルダの伝説 風のタクト ●任天堂 ●RPG ●12月13日 ●6800円
2	↑5	712	GC	スターフォックス(仮) ●任天堂 ●SHT ●2003年2月 ●価格未定
3	↑6	653	GC	メトロイドプライム ●任天堂 ●SHT ●2003年2月 ●価格未定
4	↑7	521	GBA	ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣 ●任天堂 ●RPG ●今冬 ●価格未定
5	↓3	478	GC	ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル ●任天堂 ●RPG ●2003年春 ●価格未定
6	↑9	399	GC	マリオテニスGC(仮) ●任天堂 ●SPG ●発売日未定 ●価格未定
7	↑8	284	GC	牧場物語 ワンダフルライフ ●ビクターインタラクティブソフトウエア ●SLG ●今冬 ●価格未定
8	初	271	GC	バイオハザード4 ●カプコン ●ADV ●発売日未定 ●価格未定
9	↑15	225	GC	F-ZERO GC(仮) ●任天堂 ●RCG ●今冬 ●価格未定
10	→10	194	GC	ワリオワールドGC(仮) ●任天堂 ●ACT ●今冬 ●価格未定
11	↑19	175	GC	テイルズシリーズ ●ナムコ ●RPG ●2003年7月 ●価格未定
12	↑圏外	174	GBA	聖剣伝説(仮) ●スクウェア ●RPG ●2003年夏 ●価格未定
13	↓11	164	GBA	牧場物語 ミネラルタウンのなかまたち ●ビクターインタラクティブソフトウエア ●SLG ●今冬 ●4800円
14	↑16	153	GBA	ファイナルファンタジータクティクスアドバンス ●スクウェア ●SLG ●2月14日 ●価格未定
15	初	138	GBA	メトロイドフュージョン ●任天堂 ●ACT ●2003年2月
16	↑圏外	126	GC	マリオゴルフGC(仮) ●任天堂 ●SPG ●発売日未定 ●価格未定
17	→17	108	GC	RUNE II ●フロムソフトウェア ●RPG ●2003年春 ●価格未定
18	→18	97	GBA	ロックマンエグゼ3 ●カプコン ●RPG ●12月6日 ●4800円
19	↓12	95	GC	ソニックメガコレクション ●セガ ●ACT ●12月19日 ●5800円
20	初	89	GC	実況パワフルプロ野球9決定版 ●コナミ ●SPG ●12月19日 ●5800円

『ゼルダ』発売直前で期待も最高潮に

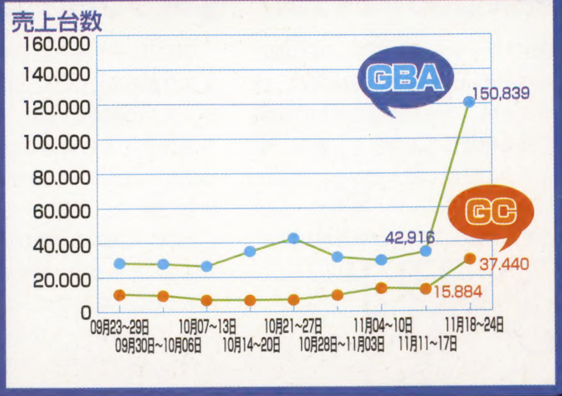
発売まであと1週間を切った『ゼルダ』が2位に3倍のポイント差をつけ、定位置の1位を堅守した。この期待が売り上げ本数に変わるとしたら…どれくらい売れるのだろうか? 2位には『スターフォックス(仮)』が急浮上。詳細がほとんど明らかになっていないが、シューティングの『フォックス』への期待は大きいようだ。さて、『ゼルダ』発売後、1位になるのは!? 次号に要注目だ。

Original Ranking 『ポケモン』効果でGBA本体売上3倍増

いつもは読者アンケートハガキの集計をしているコーナーだけど、今回はハード売り上げに焦点を当ててみた。

伝統的に年末年始は任天堂ハードが強い時期。昨年はデビューしたてのGCが『スマブラDX』『どうぶつの森+』で大きく売り上げを伸ばしたのは記憶に新しいだろう。

さて、今年はというと、昨年以上に豊富なラインナップがそろっている。GCは『ゼルダ』、GBAは『ポケモン』というハード売り上げに影響するキラーソフトが登場。『ゼルダ』より一足先に発売された『ポケモン』。そのハードへの影響は右のグラフの通り。『ポケモン』はハード売り上げを3倍に伸ばしたことがわかる。単純計算だとソフトが110万本、本体が15万台ということは10人に1人が『ポケモン』のためにGBAを購入したことになる? 『ポケモン』を上回る前人気を誇った『ゼルダ』。GCをどれだけ伸ばせるか期待したい。

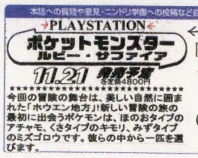


はみだしRANKING● ハードが最も売れる時期はお正月前後。ちなみに、2001年12月30日〜2002年1月6日までのハード売り上げ台数はGCは約20万台、GBAは約35万台。来年のお正月はどうなるかな?

※このランキングは、全国1300店舗のゲーム販売店、および下記のコンビニエンスストア全店の売り上げデータを集計、そこから編集部独自の方法で推定実売本数を算出したものです。
★データ協力:アクト内ファミコンランド中部本部、カメレオンクラブ、TVパニック、ドキドキ冒険島、わんぱくこぞう、メディアクリエイト、ローソン、イトーヨーカドー

Nintendo DREAM Monthly½ News 毎月新聞TURBO ターボ

今回のアイドリング


本誌への質問や意見・ニンドリ学園への投稿など自由にお書き下さい。
→PLAYSTATION←
ポケットモンスター ルビー・サファイア
11.21 発売予定 各定価4800円
今回の冒険の舞台は、美しい自然に囲まれた「ホウエン地方」!新しい冒険の旅の最初に出会うポケモンは、ほのおタイプのアチャモ、くさタイプのキモリ、みずタイプのミズゴロウです。彼らの中から一匹を選びます。
←ゲームを売る店で、チラシでやってはいけないこと。
(そんなことぁないでしょう)

ひっそりやってるこのコーナー、こんな投稿も受け付けてますよ。自分で見つけたスクープを送ってくださいね！（神奈川県／イエモンさん）

TOP NEWS

GAME BOY PLAYER ニンテンドー ゲームキューブ ゲームボーイプレーヤー™

テレビ画面でGBAが遊べるGC用周辺機器
GBプレーヤーの謎に迫る!

GBAを大画面で遊ぶという夢が、このハードでついに実現！　任天堂から来年3月に発売される予定のゲームボーイプレーヤーだ（予価5000円。GCのカラーに合わせ4色発売）。これはGCでGB、GBAのソフトが遊べてしまう優れモノ。今の時点で判明していることをまとめてみたぞ。



GBAケーブルでGBA本体を接続すればコントローラとして使用できる

起動ディスクをGCにセット

GBプレーヤーを使うときは、付属の起動ディスクをGCにセットする。ディスクがどのような機能のプログラムを含んでいるのかは不明だが、テレビ画面へ最適に表示されるような仕組みになっているのではないだろうか？

GCのコントローラでゲームを操作できる

ボタンの振り分けなどはまだ不明。コントロールスティックは使えるのか、セレクトボタンの代わりはZボタン？など気になる点もある。

GC背面のハイスピードポートを使用

GCの拡張端子で一番早い場所を使っているので、データを送るスピードはかなりのものだと思われる。GBAケーブルとは比べものにならないはずだ。


➡接続するのは左上の部分。モデム、ブロードバンドアダプタをセットした状態でも接続できるぞ

拡張端子も装備

GBAとほぼ同じ機能を持っているので、様々な周辺機器を使える。GBA専用通信ケーブルで他のGBAと通信対戦もできてしまうのだ。

カートリッジはココへ入れる

GBプレーヤーの前面下側にスロットがある。取り出すときは右横のイジェクトを引く。

ニンドリが勝手に予想しちゃいました
GBプレーヤーが秘める大きな可能性

で、事実をお伝えした後は恒例（？）のニンドリ予想。ここから先は、編集部が勝手に想像したことが中心になる、事実とは違う場合が多々ありますので注意してね。でも、実現すればスンゴク楽しいと思うぞ！

起動ディスクの中に楽しい仕掛けやオマケが!?

GBプレーヤーの発想は、SFC用のスーパーゲームボーイとほぼ同じ。ということは、ゲーム画面のまわりを額縁で飾る機能があるかも？　また、光ディスクの容量は膨大だから、ひょっとしたらGBプレーヤー専用ゲームが入ってる、なんてことがあるかも!?


←スーパーゲームボーイでは、画面の上に落書きする機能もあったのだ

GBプレーヤー対応のGCソフトが登場する!?

GBプレーヤーを遊ぶために起動ディスクがあるということは、その起動ディスクの機能を内蔵したゲームソフトを作ることも可能ではないのか？　つまり、GBAケーブルを使った連動とはまた違った、高速データ転送を活かしたGC－GBAの連動が可能になるのではないだろうか。例えば、仮に『ポケモンGC』なんてゲームが出たとしたら、GBAのカートリッジと連動すると新しい遊びが実現しそうだよね。

もし書き替え可能なカートリッジが出れば…ネットを通じてゲームをダウンロード!?

これは仮定を重ねた想像なので実現する見込みは薄いだろうけれど、GBプレーヤーはGCが持っているオンライン機能（モデム、ブロードバンドアダプタ）を使うことができるのではないだろうか？　であれば、GBAでオンラインゲームが実現するかもしれない。それから、以前ローソンで行っていた「ニンテンドーパワー」のような書き替え可能なカートリッジがGBA用として登場したら、オンラインを使ってデータ（ゲームソフト）を家庭でダウンロードすることができるかもしれない。難しいかな…？

ゲームフロントで直接確かめてみよう！

このGBプレーヤー、東京は有明にあるニンテンドーゲームフロント（東京ビッグサイト近くにあるパナソニックセンター内）で、現在開発中のデモ機が展示されている。残念ながら実際に触ることはできないそうだが、いち早くGBプレーヤーをチェックしてみたい人は、行ってみるといいんじゃないかな？

ゲームフロントへのアクセス
りんかい線「国際展示場」駅下車、徒歩約2分
ゆりかもめ「国際展示場正門駅下車、徒歩約5分
入場無料。毎週月曜日、年末年始はお休みです。

●はみだしNEWS● 任天堂の2002年9月中間期の連結純利益は、前年同期比45%減の190億円だった。しかし今年は『ゼルダ』『ポケモン』など主力ソフトを年末に集中させているため、通期では増収増益を見込んでいる。

ニュース スクウェアとエニックスが来年4月に合併 現在のソフト発売予定に変更はなし

11月26日、エニックスとスクウェアは両者が合併することを電撃的に発表した。新会社の名前は、株式会社スクウェア・エニックス。2003年4月に対等合併するとのことだ。両社は『ファイナルファンタジー』『ドラゴンクエスト』というRPGを抱えているだけに、どのような融合がはかられるのかが気になるところだが、26日の発表では「まだなにも動いていない」ということだった。ゲーム開発のスタンスがまるで違う両社（スクウェアは完全内部開発、エニックスは外部に依頼する）だが、合併後も1年間は開発方法に変更はない、とのことだった。また、現在までに発表されているゲームソフト『FFクリスタルクロニクル』などに関しても、これまでと変更はないとしている。しかし、将来的には、両社の開発ノウハウ、技術力、スタッフたちが一丸となって強力なゲームが誕生するのではないだろうか。

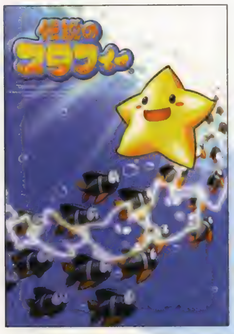
写真左から
和田洋一　新社長（現スクウェア社長）
福嶋康博　新会長（現エニックス会長）
本多圭司　新副社長（現エニックス社長）



➡両社のトップががっちり握手。ゲーム業界に一石を投じるか？

グッズ 机の上がスタフィーでいっぱいに!? ショウワノートからスタフィーグッズ登場

人気上昇中の『伝説のスタフィー』に、様々な文房具が登場したぞ。どのアイテムも、スタフィーたちのかわいいイラストがふんだんに使われているのだ。これらのグッズは、現在好評発売中。お問い合わせはショウワノートTEL：03-3661-5993まで。



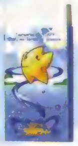
ノート 150円

⬅B5サイズで、中の紙にはゲームの舞台になった海が薄く印刷されている。



メモ帳 200円

⬅伝言などを書き込むのにピッタリな小さなメモ帳なのだ。



消しゴム 100円

➡裏にも表にもスタフィーがいるぞ。ペンケースやえんぴつとセットでどうぞ！



えんぴつセット 300円

⬆外側の色が違う5本がセットの黒えんぴつ。削るのがもったいないかも？



おりがみ 200円

⬆イラストがたくさん入ったおりがみ4色20枚入り。シールも付いてるよ。



下敷き 200円

⬅透明な下敷きにスタフィーたちのイラストが映える！



シール 200円

➡光をあてるとキラキラ光るキレイなシール。2つのバージョンがあるのだ。



自由帳 150円

⬅ノートとは違って、中の紙は真っ白。使い方はキミ次第だ。シール付きだよ。



ソフトペンケース 750円

➡中に入れた筆記用具が外から見える透明仕様。まるで海の中みたいだよ。

月刊任天堂店頭デモ 12月号ではゼルダが遊べるぞ！

ゲームショップの店頭にある試遊台で、誰でも気軽に触れることができるGCのデモディスク。今月はついに発売！の『ゼルダの伝説 風のタクト』の体験版が遊べる他、年末に発売される話題作の情報がふんだんに収録されているのだ。

ゼルダの伝説 風のタクト	体験版7分／ムービー2分
マリオパーティ4	体験版10分／ムービー1分半
ソニック メガコレクション	体験版10分
12月発売ソフト大特集(1)	ムービー2分
12月発売ソフト大特集(2)	ムービー2分
ゲームキューブソフトCM集	ムービー1分半
ゲームキューブハードCM	ムービー1分
月刊任天堂News！	情報ページ

ニュース 『ゼルダ』の着メロが無料でゲットできる！ TSUTAYA onlineで12月10日より開始

TSUTAYA onlineでは、12月10日から『ゼルダの伝説』の着メロと効果音が無料でダウンロードできるサービスを始める。配信予定は、まず10日からFC版の初代『ゼルダ』のメインテーマ（フィールド曲）が着メロで、アイテムをゲットしたときの音（ちゃららら〜）が効果音として配信される。また13日からは、『風のタクト』からタイトルBGMとセレクト画面BGM（大妖精様の泉の曲）が着メロで、効果音として謎解き正解音（ちゃららりらりらり〜ん）も追加される予定だ。1月中旬には終了するそうなので、お早めに！



⬆アイテムをゲットした時の効果音は、『風のタクト』でももちろんあの音。携帯でも聞くべし！

携帯電話でのアクセス方法

iモード
メニューリスト→ショッピング／チケット→本／CD／ゲーム

J-SKY
J-スカイメイン→エンタメ・芸能→映画・音楽→総合

EZweb
EZインターネット→エンターテイメント→音楽／映画

●はみだしNEWS●
12月7日、NHKで午後1時から放映される「土曜スタジオパーク」で、BSデジタル放送の双方向通信でGBアドバンスをコントローラとして使用したデモが紹介される予定。

●はみだしNEWS● 前号のインタビューに登場したHAL研究所の中村栄太郎さん、鈴木輝彦さんが、ホームページのスタッフ日記でその時の心境を書いているぞ。詳しくはこちら→http://www.hallab.co.jp/

新製品

GBAの拡張バックアップメモリ ターボファイルアドバンス、サミーより発売

サミーは、GBアドバンスに対応した外付けの拡張バックアップメモリ「ターボファイルアドバンス」を12月6日に発売した。価格は3800円。これは、対応したGBAソフトのセーブデータをカートリッジからターボファイルに移して保存することができる。ターボファイルアドバンスを使えば、カートリッジだけで遊んでいるときよりも多くのセーブデータを残しておくことができ、より深いプレイが可能になるのだ。別売りのターボファイルアドバンス用拡張メモリ（2000円）があれば、いくらでもセーブデータを保存そることができるぞ。現在下の2タイトルが対応を予定している。



↑GB用は黒かった本体が、GBA用では白くなった。上部青いカセットは別売の拡張メモリだ

ダービースタリオンアドバンス



↑ターボファイルと同時発売された。自分で育てた馬のデータを残したい人はぜひ！

RPGツクールアドバンス

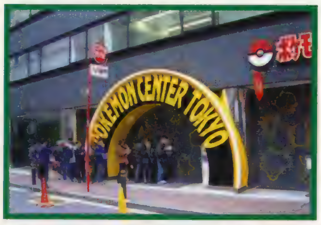


↑ターボファイルがあれば、超大作RPGを自分の手で作ることができるぞ

ニュース

『ポケモン ルビー・サファイア』品切店続出！ 年末商戦の任天堂はやっぱり強いぞ！

11月21日、待望のGBA『ポケモン ルビー・サファイア』が発売され、任天堂の年末商戦が本格的に始動した。任天堂の発表では、初日は約200万本の（それぞれ約100万本ずつ）受注を受けたとのことだが、1週間ほどで品切れするショップが続出している。やはり強い、というところだが、面白い現象として、初日の午前中にはそれほど長い行列ができなかったこと。発売日のポケモンセンタートウキョウでは、開店前には20人ほどの列しかなく、誰でもソフトが買える状況だった。しかし、郊外の店舗ではお母さんたちが行列を作る光景も見られた。『ポケモン』のようなソフトの場合、学校が休みの日に発売したほうが、喜ぶ人も多いのでは？



↑開店前のポケモンセンター前。『ルビー・サファイア』を両方買う人が多かったぞ


↑ポケモンセンターでは予約をしている人が多く、専用の販売コーナーを用意していた

ニュース

『チョロQ！』を買ってチョロQをもらおう ちびっこチョロQプレゼントキャンペーン

タカラは、GBAソフト『チョロQアドバンス2』（発売中）とGCソフト『チョロQ！』（12月19日発売）のどちらかを買うと、本物の「ちびっこチョロQ」がもらえるキャンペーンを実施している。ちびっこチョロQにはこのイベント用のオリジナル4種類があるが、店頭でもらったときには黒い袋に入っているのでなにが当たるか分からない仕組みになっている。なお、景品には数に限りがあるので注意しよう。


どれが当たるかな？

←普通のチョロQよりひと回り小さな60mmサイズなのだ

アニメ

星のカービィ 今週の見どころ

毎週土曜日朝7:30から CBC/TBS系にて放送中

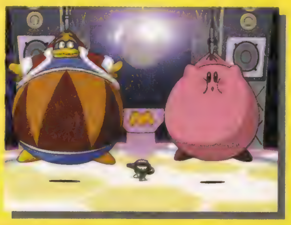
12/7放送 第60話 宝剣ギャラクシア！

天空から飛来した宇宙艇！ そこから現れた女戦士シリカは、母の仇を討ち剣を奪い返すのだと攻撃を仕掛けてきた。その相手はなんとメタナイト卿！ 卿の持つ「ギャラクシア」は、光の種族フォトロンにより長い歳月をかけて鍛造された生命と意識を備えた知性体とも呼べる宝剣。その秘密と哀しい伝説が、今明かされる。



12/14放送 第61話 肥惨！スナックジャンキー

デデデ大王がカービィ肥らせ作戦を計画。そのために用意した特製スナックだったが、デデデはカービィと共にスナックの味の虜に…。運動もせずテレビとスナックに溺れる日々の果て、ついに2人は身動きできないほど太ってしまう。慌てたデデデは、ダイエットのためにインストラクターの魔獣マッチョサンを呼び出したのだった。



カービィDVD Vol.5 12月26日発売！

毎月、3800円という低価格でリリースされているアニメ「星のカービィ」DVD。Vol.5は第13話～15話を収録。「プププビレッジ年忘れ花火大会」など、年末年始にピッタリのエピソードが収録されているのだ。



オリジナルクリアフィギュアが付いてるぞ！


↑透明な素材に着色がほどこされている小さなフィギュアが完全生産限定パッケージの同梱されているのだ。

またまた3本プレゼント！

今回もエイベックスさんのご厚意により、3名の読者にDVD Vol.5をプレゼント！ ハガキに住所・氏名・電話番号を書いて、下のあて先まで送ってね。カービィの感想なども書いてくれると嬉しいな。

〒102-0083
東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8F
ニンテンドードリーム編集部
「カービィVol.5欲しい！」係（1月6日必着）

マリオクラブおすすめソフト 怒濤の今回は5本！

biohazard0 ｜ゲームキューブ／カプコン／サバイバルホラー

やはり注目は新システム「パートナーザッピング」。マリオクラブでも「2人を単純に使い分けるだけでなく、攻撃の援護や救助といった相互に影響し合う作りとなっている点に面白味がある」「2人で共同作業で当たらなければ解除できないものもあり、このシステムがうまく活用されている」と高く評価している。「キャラの置かれた危機的状況を十分に感じさせる」として、15歳以上のユーザーに薦めている。


←GCでしか体験できないバイオはリアルなCGも凄い！

桃太郎電鉄11 ブラックボンビー出現！の巻 ｜ゲームキューブ／ハドソン／ボードゲーム

人気シリーズ最新作。システムは前作を踏襲しているものの、「貧乏神やカード使用、各種イベントなどの要素により、面白味があるものとなっている」と高評価。モードも「いつもの桃鉄」「公式戦」「アレンジモード」と多く、「遊びに幅がある」のがいい印象を与えているようだ。「コミカルな雰囲気が表現されていること、ルールが簡単なこと、各地の名物が登場すること」などが、幅広い年齢層にオススメできる理由、ということだ。



←年末年始、人が集まる場所で遊ぶ「桃鉄」は楽しいぞ！

くるりんパラダイス ｜GBアドバンス／任天堂／アクション

くるくる回る棒を操作して、障害物に当たらないようにゴールを目指すゲームの第2弾。「シンプルなゲーム内容であるが、ステージ構成は練り込まれており、「コースステージ」の攻略」に面白味がある」というマリオクラブの評価だ。16種類のミニゲームが用意されている点や1カートリッジ対戦にも注目している。また、GBアドバンスの本体を使ったマジックができる仕掛けもあって、「ゲーム全体として遊びやすやへの配慮が十分」とのこと。


←頭と反射神経を使う、パズル要素もあるアクションだ

クロノアヒーローズ 伝説のスターメダル ｜GBアドバンス／ナムコ／アクションRPG

『クロノア』が新システムで登場。「ビジュアルやサウンド面で、コミカルな雰囲気がよく表現されており、印象が良い」という評価の他、「敵の3種類の属性を考慮し、特徴や性能の異なる3人のプレイヤーキャラクターや武器を使い分けるシステム」「キャラクターの攻撃力や防御力を変化させる「カスタマイズ」の要素に面白味がある」というのがマリオクラブのコメント。いろいろなオマケ要素も充実していて、全般にオススメできるとしている。


←上から見下ろした画面になってクロノアが新しい旅に出る！

ゼルダの伝説 風のタクト ｜ゲームキューブ／任天堂／アクションADV

マリオクラブの総評は、ビジュアル面についての意見が多かった。「表情やアクションによるキャラクターの変化、ステージの多彩さなどから、世界観表現に優れて」いると、非常に高い評価を贈っている。「何気ないオブジェにも、キャラクターのアクションにより、変化が起きる細かな表現」も絶賛。ゲーム内容も「「ゼルダ」独特の面白さは健在だとし、「風を使用した仕掛けも多く、風のタクトを使う楽しさがある」とのこと。


←何物とも違う「ゼルダ」だけの世界、ゲーム観は健在だ。人類必修の一作！

ニュース ソニックチーム、不具合を修正した『PSO Ep.1&2』Ver.1.1を希望者へ無料交換

ソニックチームは、アイテムを増殖させてしまう不具合や、特定の通信環境で発生する回線切断などの不具合を修正した『PSO Ep.1&2』のVer.1.1を発表。前ユーザーに対して、希望者には無料で交換することを明らかにした（一般販売は引き続きVer.1のみ）。Ver.1.1では前バージョンで育てたキャラを使うことができるが、持っているアイテムやメセタはすべて消えてしまうので注意しよう。また、2つのバージョンはサーバーが別になるため、オンラインでは同じバージョンを持つユーザーとだけ遊べるようになる。その他の注意事項はホームページを参照してほしい。


↑http://www.sonicteam.com/psogc/pc/index_on.html

みすずリンクのNews DREAM

by 美鈴 秋　劇的進化！



第3回ニンドリャー集会に多数の参加ありがとう！

11月21日に「PSO」オンラインで行ったニンドリャー集会は、もの凄く大盛況でした。あまりに人が集まったため、ロビーに入れなかったり、メッセージが表示し切れなくてギルドカードを渡せなかった人もいなかったようで、どうもすみませんっ。かややんがアイテムロストする事故も発生しましたが（泣）、これをきっかけに読者さん同士でもいろんな出逢いが起きればいいなと思います。


↑季節感を出すため、わざわざ雪ダルマの前で記念撮影

●はみだしNEWS● 日経ビジネス11月18日号のマイクロソフト特集で山内溥前社長は、「MSがゲーム機でも勝てると考えているとしたら大きな間違い」と一刀両断。いつもながらキツくて、でも正確なコメントが読めるぞ。

年末年始はゲームキューブで遊ぼう

ニンドリ読者&編集部のオススメソフトはコレだ!!





年末年始、ゲームキューブのソフトを買う予定だけど「何を買おうかなぁ？」と悩んでいるキミ。話題作以外にもゲームキューブには楽しいソフトがたっくさんあるぞ。読者&編集部のオススメコメントを参考にソフトを選ぼう！



ニンドリ読者がオススメする！

ゲームキューブ買うならこの1本!!

ニンドリ読者のオススメは下の通り。上位タイトルの共通点は「長く遊べる」こと。というわけで上位は買って損はないはずだ！

ゲームキューブ ニンドリ読者オススメの1本		ポイント
1	大乱闘スマッシュブラザーズDX 任天堂 2001年11月21日発売 6800円	1029
2	どうぶつの森+(プラス) 任天堂 2001年12月14日発売 6800円	682
3	スーパーマリオサンシャイン 任天堂 7月19日発売 6800円	549
4	スターフォックスアドベンチャー 任天堂 9月27日発売 6800円	332
5	ゼルダの伝説 風のタクト 任天堂 12月13日発売 6800円	230
6	マリオパーティ4 任天堂 11月8日発売 6800円	192
7	ルイージマンション 任天堂 2001年9月14日発売 6800円	104
8	ファンタシースターオンライン エピソード1&2 セガ 9月12日発売 6800円	97
9	ピクミン 任天堂 2001年10月26日発売 6800円	95
10	バイオハザード カプコン 3月22日発売 6800円	87

11位以下は……11位バイオハザード0、12位ZOIDS VS.、13位スーパーモンキーボール、14位From TV animation ONE PIECE トレジャーバトル！、15位スターフォックス(仮称)、16位 ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル、17位RUNE、18位ソニックアドベンチャー2、19位CAPCOM VS. SNK 2 EO、20位メトロイドプライム

※ニンドリvol.77「マッスルアンケート」の「これからゲームキューブを買う人に一緒に買うソフトを1本だけオススメするとしたら」を集計したものです。

読者オススメ！

第1位 大乱闘スマッシュブラザーズDX

任天堂キャラ多数登場&モード盛り沢山で文句なし！

操作が簡単で動かしてるだけでも楽しい！(愛知県／ポルパル)／任天堂の殿堂入りキャラ大集合ってカンジでお徳(埼玉県／ぷりさん)／子供は「楽しさ」、大人は「懐かしさ」を感じられる(北海道／666)／この1本で膨大な数の任天堂キャラを知ることができる(鹿児島県／佃煮)／ガシャポンでゲットできるフィギュアの解説が非常にタメになる(大阪府／ケエル)／クリアしても極めようと思えばまだまだ奥が深い(岡山県／falcon)／1人でやっても、みんなでやっても面白い(東京都／メタルルイージ)／楽しそう。友達が持っているがやらせてくれない…(岐阜県／ケイプ)／発売から1年経つけどまだまだ楽しく遊んでます！(岡山県／ミルミル)／このソフトのおかげで任天堂好きがヒートアップ！結果的に友達が増えました(千葉県／鳳凰劉)





↑←ミリオンヒットはダテじゃない。長く楽しめ奥が深い。文句の付けどころなし！

読者オススメ！ 第2位

どうぶつの森＋（プラス）

ゲーム初心者でも気軽に遊べるほのぼのいやし系ゲーム！

基本的な操作でなおかつ長く遊べる（大阪府／碧鳥緑茶）／これほど末永く遊べるゲームはない（滋賀県／くたばれ）／「これをしなきゃ」がないのが良い（福井県／牧田桂子）／家具集めやデザインが楽しい（千葉県／カノン）／初GCはこれでした。大人でも子供でも年齢に関係なく遊べます（千葉県／なつき）／家具「ファミコン」で名作が楽しめちゃうのがお徳！（愛知県／了）



↓→「ゲーム初心者にオススメ」という意見が多かった。の〜んびりほのぼのとゲームを楽しめる

読者オススメ！ 第3位

スーパーマリオサンシャイン

任天堂看板キャラの王道アクションをやらずしてGCは語れず

初心者でも操作しやすいし、隠し面を探すのが楽しい！（山形県／N.I）／「ゲームキューブってすごい！」って思えるソフト（神奈川県／ちょろり）／ポンプを使うアクションがイイ（栃木県／ポッチンプリン）／ステージをクリアできなくても水をまいているだけで楽しい（熊本県／ものち了）／美しすぎる水の表現でGCのすごさを改めて体験できる（東京都／カウボーイ）／キャラが生き生きしてますっ（愛知県／久留宮弥生）／一年中、トロピカールな南国のバカンス気分を味わえる（京都府／ちんくる）





↑→王道アクションといえばやっぱり『マリオ』。快適な操作性でアクションを堪能できる！

読者オススメ！ 第4位

スターフォックスアドベンチャー

最高級のグラフィックでアクションと謎解きが楽しめる

このゲーム1本でシューティングとアクションが遊べる最高の1本（神奈川県／みったー）／仕掛けやトラップなどの謎解きが面白い（奈良県／長谷川）／ゲームをあまりやらない私でもクリアできた（新潟県／ソックス・マクラウド）／フォックスの毛並みがリアルでフサフサ！（千葉県／アンドロメダ）／N64版と物語がつながっているので、シリーズファンだとより楽しめる（北海道／安土留不）





↑→映画のように美しい世界で、数多くの仕掛け解いていくのだ

読者オススメ！ 第5位

ゼルダの伝説 風のタクト

『ゼルダ』シリーズにハズレなし！ 発売前でも期待しちゃいます！

絶対に面白い…はず。夢中になること間違いなし（大阪府／アーチャン）／『ゼルダ』シリーズはストーリー、音楽が良い。新しいリンクでの冒険が今から楽しみ（岐阜県／リン君）／ワクワクしながら謎を解くのがたまらない（兵庫県／石田修）／任天堂のスゴさを見せつけたいっ（岐阜県／Mr.ピカチュー）／クリスマスに買ってもらうならもちろん『ゼル伝』でしょ！（東京都／雨宮葵）





←↑発売前なのにオススメコメントが続々。期待大！

読者オススメ 第6位以下のコメントをピックアップ

<6位 マリパー4>友達や家族でできるし、絶対に盛り上がる（新潟県／山田正人）／<7位 ルイージマンション>ルイージファン必携ソフト（埼玉県／ルイタロGC）／緑は目に良い（大阪府／小福郎）<8位 PSO エピソード1＆2>「誰かと一緒」なカンジがたまらない（福岡県／シュロス）<9位 ピクミン>まったく新しい感覚のゲーム（宮城県／ほげ）／ある意味、命の尊さを学べる（山口県／藤井慎也）<10位 バイオハザード>ゲームキューブでしか遊べない！（熊本県／N-Ark）<12位 ZOIDS VS.>パイロットによって違う操縦法があるのが良い（沖縄県／ダークカイザー）／<13位 スーパーモンキーボール>1人でじっくり、みんなでワイワイ楽しめる（兵庫県／？弟）<17位 RUNE>RPGなどいろんなジャンルが混じった最高のゲーム（大分県／みたらし）<19位 カプエス2 EO>Cスティックだけで簡単に技が出せる（茨城県／スラッガー）



↑ルイージ初主演作『ルイージマンション』。ルイージファン必携の一品



↑宮本さん入魂のGCオリジナル作品。ピクミンのやられっぷりが涙を誘う



家族みんなで楽しむならこの1本！

年末年始は家族や親戚が集まる機会が多いよね。そんなとき、みんなでワイワイ遊べるが欲しいところ。そこでは、ニンドリ読者がおすすめする「家族で楽しめるゲーム」を集計してみた。1位は『マリパー』。ゲームが苦手でも、すぐに楽しめるところが人気の要因？ 4位は定番の『桃鉄11』。みかん＋コタツで99年プレイしながら年越しもいいかもね。

1. マリオパーティ4
2. どうぶつの森＋
3. 大乱闘スマッシュブラザーズDX
4. 桃太郎電鉄11
5. マリオカート64（N64）



←早くも売り上げ累計30万本突破。一家に1本欲しいソフト『マリパー』

※上のランキングはニンドリvol.79「マッスルアンケート」の「家族で楽しめるゲームは？」を集計したものです。

日本で一番(?)ゲームキューブをプレイしている!

ニンドリ編集部員オススメこの1本

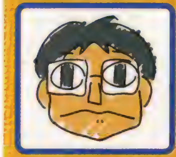
ほぼ毎日、仕事(趣味?)で何かしらのゲームキューブソフトをプレイしているニンドリの編集者たち。そんなかれらに、佳作ぞろいのゲームキューブソフトからオススメの1本(かややんだけ3本)とオススメする理由を訊いてみた。

それにしても個性的なラインナップが出そろった感がするけど、どれも「キラリと光るもの」を持つタイトルばかり。ソフト購入の参考にどーぞ。



↑ちなみに『ゼルダ』は編集部総意でオススメ。今回はあえて『ゼルダ』以外から選んでもらった

GCオススメ この1本 どうぶつの森+(プラス)

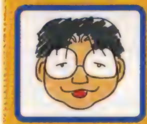


とたけけ命
サオヘン

これ1本あれば夫婦円満、兄弟仲良しの国民的ソフト

普通、ヒット作が出れば、マネゲーの1本や2本は出てくるものだけど、『森』の場合、N64版の発表から2年以上たつというのに、それらしきモノが1本も出てこない。つまり、このソフトが、それだけオリジナリティにあふれ、どこにもマネをすることのできないゲームだからなのだ。365日、いつでもはじめられる、このゲーム。任天堂ファン必携です。

GCオススメ この1本 スーパーモンキーボール2



時間がない!
高島

どうしてマリオクラブのおすすめに入らないんだろ

「パーティーゲーム」というと、どうもゲームとは呼べないようなお粗末なミニゲームばかりごちゃっと入っているものが多いなか、『モンキー2』は本当に洗練された12本。どれから始めてもハマる。短時間でさっくり気楽にできるところも絶妙。

GCオススメ この1本 バイオハザード0

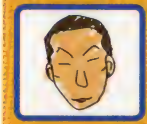


『バイオ』大好き
ケイ大佐

ゲームキューブでしか遊べない『バイオ』最新作

これまでシリーズでは考えられなかったシステムをが盛り込まれていて、新しい感覚で『バイオ』が楽しめる。ストーリー的もシリーズファンにはたまらないハズ。『biohazard』と一緒に遊べば、楽しさ爆発だぞ。

GCオススメ この1本 エターナルダークネス



レースはおまかせ!
トランセル種市

幻覚や幻聴が飛びかう問題作! アダルトGCユーザーは必プレイ!

難しすぎない謎解き、絶妙なアクションバランス、幻覚や幻聴が現れる斬新なシステム。とにかく1度触ってみてほしい。個性的な12人のキャラクタが登場する、各チャプターのストーリーに、いつのまにかグイグイ引きこまれているはずだ!

GCオススメ この1本 スーパーマリオ サンシャイン



『ダビスタ』中毒
マッスル・イガリン

プレイヤーの数だけ、遊び方がある

ドリテクの特集でこのゲームの技を募集をしたところ、予想以上のハガキがきたんじゃ。しかも攻略本担当だったワシでも思いつかないようなものばかり! ただクリアさせるだけでなく、ゲームの世界で自由に遊ばせる。これぞマリオの真髄では。

GCオススメ この1本 スターウォーズ ローグ スコードロンII

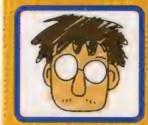


オレ視点大好き
中橋せんせ

理由は単純。プレイ時間が最も長かったから!

空を飛ぶというのは、実に爽快な事なんだろうなぁ…と、このソフトを遊ぶ度にそう思います。大きめな画面のテレビとヘッドホン、できれば腕を上げて「パイロット視点」で遊べるようになれば、君にもこの気持ちがわかるかも。

GCオススメ この1本 実況パワフルプロ野球9決定版

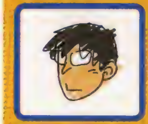


野球バカ
本ちゃん

最新データの阪神がなかなか強いのはうれしい

2002年度のペナントレース結果を反映している本作。プロ野球ファンだったらお好みのチームの選手データを確認するだけで楽しいかも。ボクの好きな阪神はいいカンジ! 井川のチェンジアップの落差MAXと今岡のミートカーソルBだけで大満足。

GCオススメ この1本 ピクミン



アイザック先生!!
ハシモ

意外とハードSFですよ!?

アクションは難しくてダメ。パーティーゲームは1人でやるのがさびしいからイヤ。そんな私がオススメするのがコレ。

「かわいそうだが私のためだ」を合い言葉に、残虐非道なプレイをするもよし。「もう誰も死なせない」とがんばるもよし。

GCオススメ この1本 斑鳩(いかるが)



なんでもやる人
岡ちゃんねる

上達の過程が楽しい激ムズシューティング

これまでプレイしたSTGの中でもずば抜けて難しい本作。でも、その分やりがいはバツグン。「何度も何度もプレイして少しずつテクニックを磨き、ハイスコアを狙う」という楽しさがわかる人、ウデに自信アリという人にぜひ。

GCオススメ 特別枠 ①SSXトリッキー ②ファンタシースターオンライン エピソード1&2 ③ミッキーマウスの不思議な鏡



マイナーゲーム担当
かややん

話題になってるゲームばかりじゃなくて、たまには…ね

なぜかココだけ3本ですけど、担当の本ちゃん曰く「他の人よりセレクトが面白かったから」なんだそうで。自分はナチュラルに選んだんだけど(笑)。ま、とりあえず順番に紹介しますね。『**SSXトリッキー**』はスノーボードで普通に滑るだけじゃなくて、コースにいろんなルートが隠されてるんですよ。例えばビルに突っ込むと窓が割れて全然違うルートに入れたり。空中でアクロバットをする「トリック」も快感です。『**PSO**』はオンラインゲームの入門としては最適なソフトだと思います。細かい隠し要素やアイテムの使い方、それからネットのマナーやお約束など、覚えるべきことがたくさんあるけど、それを教えあったり、みんなで情報交換できるのがオンラインの魅力なんですよね。『**不思議な鏡**』は『バイオハザード』に興味はあるけど怖くてできない、って人にオススメ。アドベンチャー好きにはたまらない良作ですよ。



ゲーム業界の御意見番が予想する今後のゲームキューブの動向

最後にゲームキューブの今後を占ってもらおう。登場いただいたのは、ファミコン時代に一世を風靡した任天堂系雑誌「ファミリーコンピュータマガジン」の編集長を長きに渡って勤めた山本直人さん。ゲーム業界を見続けてきた山本さんはゲームキューブの今後をどう見る？

来年は飛躍の年になるはず!!

ファミマガ元編集長 **山本直人さん**

発売から1年程度は、今までのハードならまだ助走時期。けれどゲームキューブにはすでに数々の人気シリーズの続編が登場し、安心感抜群。任天堂のシリーズはもちろん、『バイオ』や『パワプロ』も揃ったしね。

そして来年はいよいよオリジナルシリーズとRPGで飛躍の年に！ 開発のノウハウも整い、ゲームキューブならではの新作がぞくぞくとラインナップされ始めている。任天堂とサードパーティーのコラボレートによるプロジェクトも、そろそろ実を結び、姿を現してくれるだろう。今までに見たこともない新作がゾクゾク。それが来年のゲームキューブだ。『ゼルダ』のように、続編であっても、まったく違う世界、新しい表現方法が取られるものも増えるだろう。いくつものソフトで活発なチャレンジが行われるはず！

さらに後押しになるのが「ゲームボーイプレーヤー」。一気に遊べるソフトが増え、ゲームキューブは死角のないハードとなる！



←GB&GBAソフトが遊べる！ でもウチのマシンは「Q」…（泣）

ファミマガ元編集長 山本さんが選ぶ 年末年始ゲームキューブこれがオススメ

〔予約特典〕ゼルダの伝説 時のオカリナGC
N64の完全再現に驚き、『裏』の収録に感激し、新作ムービーに愕然！ 今からでも手に入れるべき！

購入する際の参考にどうぞ!!
ゲームキューブ本体・周辺機器カタログ

ゲームキューブはたくさんの周辺機器が用意されている。現在発売中の本体・周辺機器は以下の通りとなっている。

●ニンテンドーゲームキューブ 19,800円(税別)



バイオレット　オレンジ　ブラック　シルバー

↑シルバーは12月1日発売。それぞれ性能はまったくいっしょなのでお好みで選ぼう

●コントローラ 2,500円(税別)

バイオレット　オレンジ　ブラック



バイオレット&クリア　エメラルドブルー　シルバー



↑シルバーとエメラルドブルーは12月5日発売。2人以上でゲームを楽しむときに購入しよう

●ウェーブバード 4,500円(税別)



←ワイヤレスレシーバーとワイヤレスコントローラのセット。無線で本体に信号を送るのでコードいらず

その他の周辺機器

●ステレオAVケーブル(1,500円) ステレオ入力端子付きのTVに接続するケーブル	●ACアダプタ(3,000円) コンセントに挿して本体に電源を供給する機器
●モノラルAVケーブル(1,200円) モノラル入力端子付きのTVに接続するケーブル	●メモリーカード59(1,400円) 最大59ブロック分のゲームデータを保存できる
●S端子ケーブル(2,500円) S映像端子つきのTVに接続するケーブル	●メモリーカード251(2,000円) 最大251ブロック分のゲームデータを保存できる
●D端子ビデオケーブル(3,500円) D端子付きTVに接続するケーブル	●GBAケーブル(1,400円) コントローラボードにGBAを接続するケーブル
●コンポーネントビデオケーブル(3,500円) コンポーネントビデオ端子つきTVに接続できる	●モデムアダプタ(3,800円) 電話線につなぐために必要。オンラインプレイ用
	●ブロードバンドアダプタ(3,800円) 高速通信に対応。オンラインプレイ用の機器



この冬、大漁の約70タイトル発売!!
年末年始はGBAも遊ぼう！

国内累計販売台数620万台を超え、まさに携帯機で一人勝ち状態のGBA。その元気さを物語るように、この年末年始だけでも70タイトルの発売が予定されている。ゲームキューブ以上にソフト選びが大変なGBA。というわけで、編集部のメンバーにオススメのGBAタイトルを訊いてみました。このなかに興味のあるタイトルがあったら迷わず買い！



←↑今年の年末タイトルの大本命『ポケモン』。早くも2作の売り上げ累計110万本突破の大ヒット！



↓→前作は超ロングセラーで累計40万本突破。1年ぶり最新作『3』は前作以上の大ヒットの予感

ニンドリ編集部員が選ぶ！ GBAオススメこの1本

- **サオヘン** — **星のカービィ 夢の泉デラックス**
  敷居が低くて、奥が深い、桜井イズム満開のソフト。ミニゲームもいい
- **高島** — **ファイアーエムブレム 封印の剣**
  GBAで初めてこのシリーズをプレイし、現在17章。まだまだ遊べそう
- **ケイ大佐** — **ロックマンエグゼ3**
  『ロックマン』っぽいアクションが楽しめるRPG。長時間楽しめるのだ
- **トランセル種市** — **スーパーロボット大戦A**
  初めての「スパロボ」がコレでした。ロボット知らなくても全然OK！
- **マッスル・イガリン** — **ダビスタアドバンス**
  携帯機と侮るなかれ！　新要素を加えつつ、さらに遊びやすくなったぞ
- **かややん** — **逆転裁判2**
  去年も前作をオススメしてたような気がしますが、ADV好きは絶対コレ
- **中植せんせ** — **STAR X（日本未発売）**
  こういう先駆者的ソフトがある限り、GBAは進化し続けるでしょう
- **本ちゃん** — **プロ野球チームをつくろう！ アドバンス**
  人事コマンドが超楽しい。今オフの阪神(チーム大改造中)を再現可能！
- **ハシモ** — **カスタムロボGX**
  足りないテクは狡知でカバーできるので、アクションが苦手でも大丈夫
- **岡ちゃんねる** — **ことばのパズル もじぴったん アドバンス**
  単純なルールでさくっと遊べるという、携帯機にピッタリの1本です

発売カウントダウン!

いよいよだ。
待ちに待った12月がやって来た。
『風のタクト』発売日まであと1週間!
編集部ではひと足先にサンプル版をプレイした。
とにかくすごい…、すごすぎて泣けそうだ。
1週間後に、新しい場所で会おう!

12月13日(金)まであと7日!



THE LEGEND OF ZELDA ゼルダの伝説 風のタクト

ネタバレ注意!

今号の記事には、謎解きの具体的なネタバレはありませんが、序盤のストーリー展開や、あっと驚く画面写真が数多く含まれています。新鮮な気持ちで『風のタクト』をプレイしたい人は注意してください!

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	ゼルダの伝説 風のタクト	ジャンル	アクションアドベンチャー
発売元	任天堂	プレイ人数	1人用(※2人協力プレイ可能)
発売日	12月13日	メモリーカード	13ブロック
価　格	6800円	備　考	GC-GBAケーブル対応

※画面は開発中のものです。

リンクが序盤で訪れるエリアを歩いてみました。

プロロ島

まずはオープニングデモをじっくりと…

『時のオカリナ』のオープニングデモを覚えているだろうか。エポナに乗って、静かな朝焼けのハイラル平原を駆けるリンク…。いつまでも眺めていたくなるような、絵画のようなオープニングだった。

で、『風のタクト』のオープニングデモはと言うと、これがまた実にいい。12月13日、あわててスタートボタンを押さずに、じっくりとデモを眺めてほしい。プロロ島のてっぺんで、風に髪をなびかせて立つリンク。カメラがゆっくりとリンクをとらえると、画面が切り替わりハイラル伝説を読むことができる。じっと読む。なんだか心臓をわしづかみされている気分になってくる。なぜだ？ …わかった! 音楽だ! 伝説の内容と音楽が、びっくりするぐらいマッチしているのだ。まるで、音楽が伝説を語っているようだ。その音楽とは、アナタもきっと聴いたことのある、あの曲です。

そして2周目のデモは…。ああっ、スペースがない。待て、13日！





⬆画面写真ではわからないけど、ロゴの文字に重なった船がゆらゆらと揺れている。タイトル画面の音楽はスコットランドふうの新曲だ



⬆うにょうにょした文字はハイリア文字。そのうちこれをスラスラ読めるようになる。なぜかは13日にゲームを買ってくればわかる

リンクとアリルとおばあちゃん

プロロ島は、おだやかな風の吹く小さな島だ。ここにリンクは、妹のアリルとおばあちゃんの3人で仲良く暮らしている。今日はリンクの誕生日だ（偶然にも12月13日が誕生日のアナタ、おめでとうを言わせてください）。

リンクは緑の服ではなく、青いシャツとオレンジのパンツで登場する。最初だけしか見られないレアな服なので、じっくりお楽しみください。



⬆誕生日のプレゼントに、アリルは望遠鏡を貸してくれる（プレゼントじゃないのか…）。妹の顔をアップでのぞいてみました



⬆服もそうだけど、帽子をかぶっていないリンクもめずらしい。それと、リンクの背中にも注目。このデザインはザリガニ？



⬆3人家族、ベッドは2つ。おばあちゃんとアリルが一緒に寝るのでしょう。だってリンクは、もう12歳だしね

基本アクションをしっかり覚えよう

オートジャンプ、注目（Lトリガーボタン）、ものを持ったり投げたりなど、冒険のはじまりの場所で、基本となるアクションを自然に学べるのはシリーズおなじみの設定だ。それに加えて、はいはい、はりつくなどの新アクションもしっかり覚えられ、しかも「ネタ」として盛り込まれている。

ちなみにいつものとおり泳ぐことはできるけど、時間制限ありだ。



⬆カベなどに向かって、アクションアイコンに「はりつく」と表示されたらAボタン。こんな場所も進むことができる



⬆右下のメーターがなくなるまでに足のつく場所へ向かおう。泳いで大海原を冒険しようと思っているそこのアナタ、無理です



⬆はいはいすれば、せまい場所や穴の中に入っていける。そんな場所を抜けた先には、きっといいことが待っている



このポーズはなんですか？

注目の1枚！



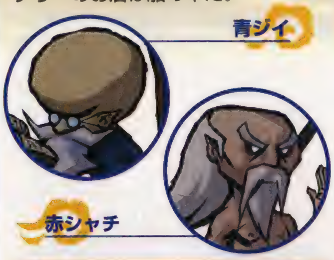
海賊船

プロロ島の人々

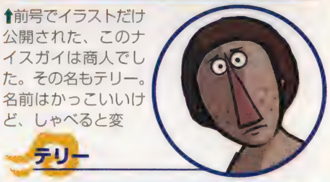
プロロ島に住む人たちは、個性的な面々がそろっている。青ジイ・赤シャチの兄弟は仲が悪いようだけど、それぞれリンクの冒険に役立つアドバイスをくれるのでかならず会っておこう。テリーのお店は船の中だ。











↑前号でイラストだけ公開された、このナイスガイは商人でした。その名もテリー。名前はかっこいいけど、しゃべると変



↑赤と青といえば、あのオカマっぽい2人組を思い出すけど、今度はじいさんコンビ。ちなみに、オカマっぽくないです



↑ニワトリをつかまえるのが得意なアナタなら、きっとブタもつかまえることができるでしょう。ブタ、いじめないでね

海賊登場!

突然現れた怪鳥が、つかまえていた海賊少女テトラを山のてっぺんに落とし、リンクは彼女を助けだす。ところが今度はアリルがさらわれて…、といった展開は前号でお伝えしたとおり。

右の写真は、いちばん下っぱの海賊ニコだ。セリフが泣かせる。今度はリンクがパンツを洗うの?





海賊船でロープアクションの練習

さらわれたアリルを助けるために、リンクは海賊船に乗せてもらい、魔獣島へと向かう。

海賊船の中では、今回の冒険でとても重要な「ロープアクション」をたっぷりと練習できる。コツをつかむまで、ひたすら練習しよう。





↑ニコによると、ロープアクションをマスターするのに1年ぐらいはかかるんだって。そんなにかかるのかよ!?





←前列左から、ニコ・モッコ・テトラ・ズコ
後列左から、セネカ・ゴンゾ・ナッジ

注目の1枚!

この光はなんですか?





↑テトラ救出前に、海上の海賊船を望遠鏡でのぞくことができる。海賊たちが、何やら深刻そうに話している姿が見えるぞ

魔獣島



魔獣島内部は危険がいっぱい！

ゲームの序盤ってことは、『ムジュラの仮面』のデクナッツ城侵入のようなもんでしょ…、と思っているキミは甘い。リンクは投石機で飛ばされたときに、剣を落としてしまう。つまり剣なしで戦闘しなければならないのだ。





↑トラップや謎解き、宝箱もあるので、イベントというよりはダンジョンと考えたほうがいいのかもしれない



↑望遠鏡だけで、どうやって戦うんだ？　実はこの望遠鏡、武器としても使える。…というのは、もちろんウソである。自分で考えるべし

いよいよ本格的な冒険がスタート！

海賊船から投石機（カタパルト）で魔獣島に飛ばされたリンク。アリルを探して島内をうろついているうちに、サーチライトに照らされてあっさりとつかまってしまう…。

ここでは、ロープ、はりつき、はいはい、タルをかぶる、…などの新アクションが重要だ。また、あやしいものが近くにあるとリンクの目が動いてその方向を見たり、敵の落とした武器を拾って使うなど、新システムの多くをさっそく体験できる。まだほんの序盤だけど、たいていの人は12月13日の夜、この魔獣島で悩むはず…。先は長いよ。





↑これまでに公開された写真ですっかりおなじみのタルリンク。けど見るのとやるのでは大違い。手に汗握るよ、ホント





↑まずは、なんとかして牢屋から抜け出そう。その後は見張りに見つからないように、砦の内部を進め



捕らわれたアリルの運命は？

魔獣島でようやくアリルを発見したそのとき…。ここまでが前号でダイジェスト紹介したストーリーだ。その後リンクがどうなるのかは、自分の目で確かめてほしい。

●●に××されたあと、リンクは遠く離れた場所で気を失っていた。誰かの声で意識を取り戻すと、そこにいた声の主は…。

ともかく、オープニングから高まりっぱなしだった緊張感は、ここでようやくほぐれる。思えば『時のオカリナ』のデクの樹さまクリア後や、『ムジュラの仮面』の最初の3日間クリア後も、似たような安堵感を味わったものでした…。





↑声の主はいったい…？　それはともかく、魔獣島が夜だったので、昼の光がまぶしく感じるシーンだ。手に握った汗をふいてください





↑リンクとアリルの運命も気になるけれど、リンクをここまで運んできてくれた海賊たちとはどうなるんだろ…

このコたちは誰ですか？



注目の1枚！

タウラ島

いろんなイベントの予感がする島

おだやかな風と波の音…。ここには魔獣たちはいない。ようやく平和なエリアに来たという感じだ。タウラ島はプロロ島よりも広い、多くの人が行き交っているにぎやかな島だ。初めて来る場所なのに、なんだか懐かしい。どうしてだろうと考えたら…、そうだ！またもや音楽の力だ。メロディとリズムが心地よいタウラ島のBGMは、誰もが知っているあの曲のアレンジバージョンなのだ。うれしすぎる！

ここでリンクはあるアイテムをゲットしなければならないけど、まあそうあわてずに。せっかく敵のいない平和な場所に来たのだから、島内を歩き回ってみよう。

編集部ではサンプル版でゲームの中盤までをプレイした。毎回感じることだけど、『ゼルダ』には新しいおもしろさがいっぱいに詰め込まれている。いままで紹介してきたことは、ホントに序盤のごく一部なのだ。



ドリーム観光ガイド:ようこそタウラ島へ!



バクダン屋



↑バクダン屋を見かけたので立ち寄ってみたら…。な、な、なんだ、この値段は！ このバクダンを買える日が来るのだろうか…

船乗りたち



↑タウラ島には船乗りたちが多く住んでいる。いかにも海の男っぽい人たちなので、海に関してのさまざまな情報が聞けそうだ

おしゃべりおばさん



↑島民のウワサ話に熱心なおばさん2人組。なんてことのない会話でも、何かのヒントになっていることが多いのでチェック！

ここにもブタ？



↑プロロ島と同じく、タウラ島でも数匹のブタを見かけることができる。きっと何かのイベントがからんでいるに違いない

顔色の悪いおじさん



↑リンクに頼みごとをしてくる、なんだか元気のなさそうなおじさん。困っている人を無視するべからず。『ゼルダ』の基本です

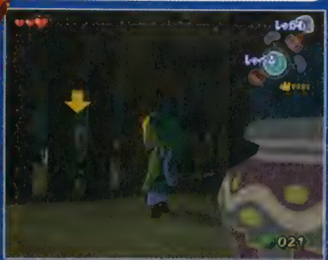
機嫌の悪い少年



↑少年に話しかけると、追っ払われてしまった。なんとかして機嫌をよくしてやれってこと？

注目の1枚！

こ…、こいつは!







踊ろうぜ、ベイベエ〜

↑石碑の前で、くねくね踊る自称カリスマダンサー。いったい何をしているんだ、キミは…。どうやら、以前に聴いたことのある、すごくイカすリズムを必死で思い出そうとしているらしい。なんでもそのリズムは…

クスリ屋



↑商品は赤いクスリだけ。でも、あきビンを持っていなければ買うことはできない。店内のBGMが、インドっぽくてイカす！

金持ちの家



↑高価そうなツボがずらりと並んだ金持ちの家。ツボを見かけたら、とりあえず持ち上げて、投げる。ときには失うものもある（ニヤリ）

カフェ



↑昼間はガランとして、お客さんも少ないカフェ（ミルクバーラッテを思い出す！）。夜はにぎわっていそうだけど、子供でも入れるかな…。

写し絵の館



↑奥に階段があって上の階に行けるようだけど、店の主人に追い払われてしまう。今回もいろんなモノを激写できそうな予感

超おすすめミニゲーム発見！

タウラ島で遊べるミニゲームを紹介しよう。下の画面を見てほしい。これはミニゲーム終了後の画面だ。最初はマス目がすべて空白で、3隻の船（マス目の赤い部分）も見えていない。勘を頼りに好きなマス目にバクダンをセットする。見事船の位置に当たれば、爆発マークが表示される（ハズレたら×マーク）。24発のバクダンを使って、姿が見えない3隻の船を沈没させよう。簡単そうに見えるけど、めちゃくちゃ難しいです、これ。

沈没ゲーム



↑おっさんのルール説明が、いかれた感じでおもしろい。シンプルだけど、ついついハマってしまう傑作ミニゲームだ



イタズラ4人組キラービー

リンクは町の奥で少年4人組と出会う。彼らの名前はキラービー。学校の先生もほとほと手を焼くイタズラぶりだ（『ムジュラの仮面』のボンバーズを思い出す！）。リンクがそばによると、リンクの周囲をぐるぐる回ってモノめずらしそうに（うさんくさそうに？）見つめる。話しかけてみると生意気な口振りだけど、ヒントらしきことも教えてくれるぞ。もちろん彼らとのイベントもあり！

マリーの学校しあわせ教室



↑なんだかすごくハデなおばさんだけど、キラービーたちが通う学校の先生です



風力観覧車



↑タウラ島のシンボルともいえる風力観覧車。いまは動いていないけど、やがていい風が吹けば乗れるようになるようだ

しゃべるポスト



↑プロロ島にも、タウラ島にもポストがある。ただのポストかと思っていたら、しゃべるポストでした。あー、びっくりした

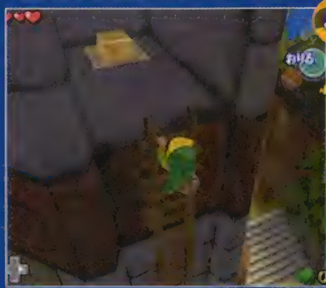
島の周辺は？



↑タウラ島からは、はるか水平線の彼方に、いくつかの島影を見ることができる。もちろん泳いでは行けない…

こんな場所にスイッチが？

注目の1枚！



1週間でマスターする『ゼルダ』の基本

『ゼルダ』シリーズには、いつも手強い謎が散りばめられている。その謎に立ち向かうために、プレイの基本を伝授しよう。発売まであと1週間。1日1項目ずつ頭に叩き込むこと！

ネタバレナシです！



12月6日：あと7日！ 取扱説明書を読もう

任天堂のゲームに限った話ではないけど、ほとんどのゲームは取扱説明書を読まなくても、ゲームの中で自然にシステムやルールを学べるようになっている。とは言っても、読んでおくにこしたことはない。いちばんいいのは、ある程度冒険を進めた段階で説明書を開いてみることだ。一度遊んでいるゲームなので理解も早いし、画面で読みとばしてしまったモノも再確認できる。



⬆取扱説明書には、ちょっとしたおまけページがあるのでお楽しみに（この画面に、ビミョーに関係あります）

12月7日：あと6日！ 操作をマスターしよう

操作系はほぼこれまでどおりだけど、「注目」ボタンがLトリガーに移動しているので注意。またRにもアクションアイコンが表示される。Cスティックでのカメラ操作も、もちろん初登場だ。どのボタンで、リンクに何ができるのかをしっかり覚えるようにしよう。上手な人と下手な人の差は、操作系をどれだけ理解しているかによって現れる。操作をよく理解している人は、無駄な動きがないのだ。



⬆回転アタックや横っとび、バック宙などを使って自由にリンクを操作できれば、とくに戦闘時に自分を有利な状況へ導ける



⬆いま、リンクは何ができるのか。つねにAとRのアクションアイコンをチェックしよう。ときにはそれが大きなヒントとなっている

12月8日：あと5日！ 歩き回ろう

ダンジョンでもフィールドでも、行動できる範囲は、とにかくすべて歩き回ろう。普通では気がつきそうにない場所や、何かの陰に隠れた場所には、かならず発見があるはず。逆に言うと、行動範囲の狭い人はヒントやアイテムをそれだけ見逃してしまっているということだ。また、歩き回るときは、自分がどこからスタートして、どういう方向に移動しているのか意識すること。地形の理解が早まるぞ。



⬆むやみやたらに歩き回っているのではダメ。もう一度同じ場所に向かうとき、すぐに移動できなければ意味がない。方向音痴は損します

12月9日：あと4日！ 周囲を見渡そう

右の写真のようにカメラアイコンが出ているときは、Lを押せば目のアイコンが現れる。画面に目のアイコンが表示されているときに、Cスティックを上に倒せばリンク視点で周囲を見渡せる。ワンボタンではないのでクイックな感じはしないけど、この操作は意外に大切だ。周囲を見渡すときは、まずLを押して正面を向く。そしてその位置からぐるりと観察する、…という流れが理にかなっているからだ。



⬆正面を向くとき、敵と戦うとき、ブーメランなどで何かをねらうときなど、「注目」は『ゼルダ』にとってなくてはならないシステムだ



⬆歩き回っているだけでは、絶対にたいせつなものを見落としてしまう。ちょっとしたカメラの角度のせいでヒントを見逃すことが多い



⬆望遠鏡をYかX、Zのアイテムボタンにセットしておけば、クイックにリンク視点となる。画面は狭いけど、ズームができるのでグー

注目の1枚！ 気分はカモメ？



12月10日：あと3日！　アイテムを使おう

新しいアイテムを手に入れたら、すぐにアイテムボタンにセットしよう。とくにダンジョン内でゲットしたアイテムは即座に役立ち、それまで解けなかった謎も解決できることが多い。

序盤で入手したアイテムをしばらく使っていないと、いざ必要になったときそのアイテムの存在を忘れてしまうことがあるかもしれない。自分の持ちものなんだから忘れるな！



⬆ダンジョン内でゲットしたアイテムを使って、そのダンジョンをクリアすること。これ、『ゼルダ』シリーズ最大の基本です

12月11日：あと2日！　自分を疑おう

何度挑戦しても失敗ばかり。どうも自分は苦労しすぎているなあ。何か他のやり方があるのでは…、と思えたら、ほとんどの場合そのとおりなのだ。あまりムチャなアクションは要求しないゲームなので、何度かトライしてダメだったら、まず自分のやり方は間違っていると仮定しよう。そして頭を切り換えて、まったく別のやり方を考えてみること。結局それが近道だ。



⬆スノーヘッドの神殿に向かうくねくね道を、無理矢理ゴロンリンクのまるまりで進もうとした人いるでしょ？（『ムジュラの仮面』より）

12月12日：あと1日！　一人で考えよう

ある謎にぶつかり、さんざん悩む。何時間も悩む。ときには何日も悩む。ところがふとした瞬間に謎が解ける。「ああっ、オレってバカ！」とか「アタシって天才？」と叫ぶ。このときこそが、『ゼルダ』のもっともおもしろい瞬間である。一度でも『ゼルダ』シリーズをプレイしたことがあれば、誰でも覚えがあるはずだ。

その瞬間をより多く楽しむために、最後まで誰にも頼らず一人でプレイしよう。また、自分がクリアしたからといって、頼まれもしないのに友達にネタをバラすのは最大のルール違反だ。

誰にも頼らず一人でプレイしていて、どうしても解けない謎にぶつかり、もう降参状態となったら、いよいよニンドリの出番である。次号からの攻略特集と、1月発売予定の攻略本をお・た・の・し・み・に！





『風のタクト』を待ちきれない ニンドリ読者の声・声・声！

●久々に俺を泣かせてくれ！（マリ親父さん）●私はいま受験生ですが、かまわず1日最低3時間はやることでしょう。フッフッフッ…（月代吟さん）●前作では攻略本を見て後悔したので、見ずにクリアしたい（本坊一貴さん）●猫目最高！（アルテミスさん）●明日は明日の風が吹く（島治さん）●12月13日は朝2時から並びます（飛樹なずなさん）●昔から『ゼルダ』が好きでした。このためにGCを子供に買ってやったのです（ひげづらさん）●隠しモードで初代『ゼルダ』が遊べたりすると最高なんですけどね（2Dライクさん）●どきどきさせてくれ（もけしさん）●待ちきれない。13日の金曜日（ジョパンニさん）●ゾーラの里の信じられないくらいの美しさが忘れられないな。『風のタクト』にもあるかな、そんなの（南沢修さん）●しわしわのおばあちゃんになってもやりたくなるようなゲームになってほしいですっ！（蓮井夏姫さん）●『時のオカリナ』であったケボラ・ゲボラで空を飛ぶのを発展させて、他の誰かと空飛ぶレースができたら楽しいかも（ウィルクさん）●猫目リンク、最初はちょっと…って感じだったけど、見れば見るほど大好きになりました！（真雪さん）●大海原をヨットで進むのは、エポナに乗ってハイラルを走るみたいに気持ちいいだろうナァ（gamさん）●12月13日は、レジの前で「ちゃりらら～」とやります！（猫屋敷さん）●船以外に、オカリナを使って鳥で移動してみたい。船とは違う、風を感じられそう（MERさん）●とにかく発売延期がなかったのが嬉しい！（V-MAXさん）●ブタを使ったアクションに期待します（ぽんずさん）●アニメを動かしている気分というのが、今までにないおもしろさとなりそう（きつねこさん）

◆◆◆

その他ホントにたくさんの方から期待のメッセージが集まりました。こんなキャラに再登場してほしいと書いてくる人が多かったんだけど、中でも人気が高かったのはガノンドロフとゼルダ姫でした。また、最初はアニメタッチの絵に違和感があったけど、いまではリアルな絵よりもこっちがの絵が好きになった、という意見も多数ありました。

さて次号は、徹底攻略のほか、開発スタッフインタビューと開発スタッフアンケートをドカーンとお届けします。お楽しみに！



次号は、ゲーム発売日の8日後です。

ゲームの中盤までを完全攻略！

コントローラに触れないと…



注目の1枚！

ホウエン地方の大攻略ついにスタート！

ポケットモンスター ルビー Pokémon
ポケットモンスター サファイア Pokémon

今回はミシロタウンに引っ越してきた主人公の冒険の始まりから、3つ目のジムバッジを獲得するまでのストーリー攻略を、マップを交えてばっちりフォロー！　以下の攻略チャートを見れば、ストーリーの流れが一目瞭然だぞ！

GBアドバンス			
タイトル	ポケットモンスター ルビー・サファイア	ジャンル	RPG
発売元	（株）ポケモン	プレイ人数	1～4人用
発売日	発売中	備　考	GBA専用通信ケーブル対応
価　格	4800円		

ミシロタウン～シダケタウンまでの最速攻略チャート

スタート
↓
ミシロタウン
❶2階の時計を合わせる
❷オダマキ博士の子供と会話
↓
101番道路
❸最初のポケモンを選びオダマキ博士を助ける
↓
ミシロタウン
❹最初に選んだポケモンをもらう
↓
101番道路
↓
コトキタウン
↓
103番道路
❺博士の子供とバトル
↓
コトキタウン
↓
101番道路
↓
ミシロタウン
❻オダマキ博士から「ポケモンずかん」をもらう
↓
101番道路
↓
コトキタウン
↓
102番道路
❼トウカシティへ
↓
トウカシティ
❽ジムでセンリと話し、ミツルのポケモンゲットを見守る
↓
104番道路(下)
❾トウカの森を抜けてカナズミシティへ
↓
トウカのもり
❿謎の組織とバトル
↓
104番道路(上)
↓
カナズミシティ
⓫いあいぎりオヤジから「ひでんマシン01」(いあいぎり)をもらう
⓬ジムリーダーツツジに挑戦
↓
116番道路
⓭謎の組織を追う
↓
カナシダトンネル
⓮謎の組織とバトルし、「デボンのにもつ」をゲット
↓
116番道路
↓
カナズミシティ
⓯デボンの社長から「ポケナビ」と「ダイゴへのてがみ」をあずかる
↓
104番道路(上)
↓
トウカのもり
↓
104番道路(下)
⓰ハギろうじんのこやで、ろうじんと話して船に乗る
↓
ムロタウン
⓱ジムリーダートウキに挑戦
↓
106番水道
⓲いしのどうくつへ
↓
いしのどうくつ
⓳入口にいる男から「ひでんマシン05」(フラッシュ)をもらう
⓴奥にいるダイゴに「ダイゴへのてがみ」を渡す
↓
106番水道
↓
ムロタウン
㉑ハギろうじんと話して、船に乗ってカイナシティへ
↓
109番水道&うみのいえ
㉒通り抜けてカイナシティへ
↓
カイナシティ
㉓ぞうせんじょ1階の人と会話
㉔はくぶつかん2階でクスノキ館長と会話。その後に現れる謎の組織とバトル
↓
110番道路
↓
キンセツシティ
㉕ジムの前にいるミツルとバトル
㉖ジムリーダーテッセンに挑戦
㉗右下の民家で「ひでんマシン06」(いわくだき)をもらう
↓
117番道路
↓
シダケタウン

オダマキ博士からポケモンと図鑑をゲットしよう

序盤はイベントが多いので、街の人と会話をしていればサクサクと進めるはずだ。101番道路ではポケモンに襲われているオダマキ博士を救出することになるのだが、このときに選べる3匹のポケモンは、今後の冒険のパートナーとなるので慎重に選ぼう。アチャモは序盤では苦戦するかも…。

1 自宅2Fにある時計の時刻を合わせよう

引っ越しが住んだら、2階の自分の部屋へ移動し、時計の時刻を合わせておこう。階段を下りて1階に行けば、ついに冒険のスタートとなる。また主人公の性別によって、主人公の家と隣に住むオダマキ博士の家が入れ替わる。男の子なら自分の家は左に、女の子なら自分の家は右になるのだ。

2 オダマキ博士の家へあいさつに行こう

隣に住むオダマキ博士の家にあいさつに行くことに。ここには博士の姿はないのだが、2階では博士の子供と初めて会うことになる。今後、さまざまな場面で博士の子供とは遭遇することになるが、時にはてもちのポケモンを使ってバトルすることも！　今度はオダマキ博士を探しに行こう。

ミシロタウン



101番道路



初登場ポケモン	ルビー	
くさむら ケムッソ	くさむら ジグザグマ	くさむら ポチエナ

初登場ポケモン	サファイア	
くさむら ケムッソ	くさむら ジグザグマ	くさむら ポチエナ

コトキタウン



買い物リスト			
モンスターボール（ポケモン図鑑入手後）	200円	どくけし	100円
キズぐすり	300円	まひなおし	200円
		ねむけざまし	250円

3 ポケモンを使って博士を救出

101番道路でオダマキ博士を発見するが、ポケモンに襲われている。博士のカバンからポケモンを1匹選んで、ポチエナとバトル開始だ。





↑バトルに勝利すれば先に進めるようになる

4 博士からポケモンをゲット

バトルに勝利し研究所に戻ると、博士から助けてくれたお礼として、使用したポケモンをプレゼントされるぞ。その後、103番道路にいる博士の子供に会いに行くことになる。もらったポケモンを使って出発だ！

5 博士の子供と初めてのバトル

博士の子供に出会うとバトル開始。相手のポケモンは主人公の持つポケモンの弱点となるタイプを持っている。

使用ポケモン
※主人公が選んだポケモンによって変化

6 ポケモン図鑑をもらって102番道路へ

博士の子供とのバトルに勝利し、ミシロタウンのオダマキ博士の研究所へ。ここではオダマキ博士からできあがったばかりの「ポケモン図鑑」を、博士の子供からは「モンスターボール」をプレゼントされる。



←届いたばかりの貴重な品

103番道路



初登場ポケモン ルビー	初登場ポケモン サファイア
くさむら キャモメ	くさむら キャモメ

さまざまなトレーナーと対決しトウカシティを目指せ

ここからは道路で待ち構えているポケモントレーナーたちとも戦うことになる。もらったポケモンだけでも十分に対抗できるのだが、「モンスターボール」を使って、てもちのポケモンを増やしてもいいだろう。トウカのもりでは、人の荷物を奪おうとする謎の組織が登場してくるぞ！

102番道路



出現トレーナー

あ たんぱんこぞう	カズキ	う たんぱんこぞう	イサム
い むしとりしょうねん	シンイチ	え ミニスカート	チカ

初登場ポケモン　ルビー



くさむら　タネボー



くさむら　ラルトス

初登場ポケモン　サファイア



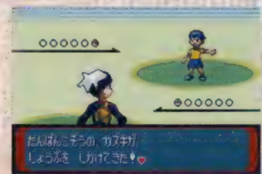
くさむら　ハスボー



くさむら　ラルトス

7 トレーナーを倒してトウカシティを目指せ

ここで登場するトレーナーは、持っているポケモンのレベルも低く、てもちも少ないので、HPにだけ気をつけながらバトルしていこう。コトキタウンで「キズぐすり」を買えば確実。



←おなじみのトレーナーがずらりと並ぶ102番道路。勝つのはたやすい

ワンポイントアドバイス　てもちを増やして育てていこう

序盤はてもちのポケモンのこうげきも低いので一撃で倒すのは難しいが、HPをギリギリまで下げられるのでポケモンゲットがしやすい。もらった「モンスターボール」でゲットして、てもちを増やそう。



↑もらった「モンスターボール」を使用



↑てもちが多いほうがトレーナー戦でも有利

8 ミツル少年のゲットを手伝おう

トウカシティについたら、この街のジムリーダーを務めるパパの元へ。ここでは同じ街に住むミツルが、ポケモンを借りに訪ねてくる。ミツルのポケモンゲットを見守ってあげるのだ。





←↑ジムリーダーを勤めるパパとは、バッジを4つ以上集めると対決できるようになる。経験を積んで改めてパパに挑戦だ

主人公のパパはジムリーダー





見事にゲット

←↑ミツルが初めて捕まえたポケモンはラルトス。無事に見守ることができた

トウカシティ

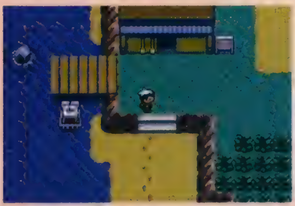


買い物リスト

モンスターボール	200円	あなぬけのヒモ	550円
キズぐすり	300円	むしよけスプレー	350円
どくけし	100円	スピーダー	350円
まひなおし	200円	プラスパワー	500円
ねむけざまし	250円	ディフェンダー	550円
		オレンジメール	50円

9 トウカのもりをはさんだ104番道路

カナズミシティのジムを目指すことになった主人公は、104番道路を通っていくことに。この道路は間にトウカのもりが挟まっていて、北と南の2種類が存在する。もらったポケモンをメインにしながら、先へ進もう。



↑ハギろうじんのこやは南に



↑わざマシンをくれる人も

104番道路





出現トレーナー

あ たんぱんこぞう	ケイタ	え ミニスカート	マキ
い おぼっちゃま	ミツグ	お ふたごちゃん	ナオとミオ
う おじょうさま	レイカ	か つりびと	ヨシタカ

初登場ポケモン ルビー



くさむら スバメ

初登場ポケモン サファイア



くさむら スバメ

ワンポイントアドバイス フラワーショップで「じょうろ」をもらおう

104番道路（北）にある「フラワーショップ サン・トウカ」では、「ホエルコじょうろ」がもらえる。きのみを植えたところに水をあげることで、より多くのきのみを実らせることができるのだ。

買い物リスト

まっかなうえき	3000円
なんごくのうえき	3000円
かわいいはな	3000円
カラフルなうえき	5000円
おっきなうえき	5000円
りっぱなうえき	5000円



↑買い物はバッジ入手後可能に！

10 謎の組織のしたっぱとバトル

むしタイプのポケモンが多く登場するトウカのもりでは、何かのにもつを奪おうとしている謎の組織のしたっぱが登場。話しかけることでバトルが始まり、倒せば先に進めるようになる。当然のことながら、プレイしているバージョンによって謎の組織は違うぞ。



↑襲われていた人は、カナズミシティのデボンコーポレーションに務めている社員だ

トウカのもり



出現トレーナー

あ むしとりしょうねん	フジオ
い むしとりしょうねん	ミキヤ
う なぞのそしき	したっぱ

初登場ポケモン ルビー



くさむら カラサリス
くさむら キノココ
くさむら ナマケロ
くさむら マユルド

初登場ポケモン サファイア



くさむら カラサリス
くさむら キノココ
くさむら ナマケロ
くさむら マユルド

謎の組織に奪われた「デボンのにもつ」を取り戻せ

カナズミシティにはジムがあり、主人公が最初に挑戦するジムとなる。ジムに登場するトレーナーはいわタイプのポケモンが中心なので、キモリやミズゴロウを選んでいれば、弱点をねらえるので楽に勝つことができるぞ。アチャモを選んだ場合はてもちを増やしてから挑戦しよう。

カナズミシティ



11 「いあいぎり」をゲットしよう

ポケモンセンターの隣の民家では、ひでんマシン01の「いあいぎり」をくれるオヤジが住んでいる。この「いあいぎり」をポケモンに覚えさせれば、木が邪魔して通れなかった場所も、探索できるようになる。

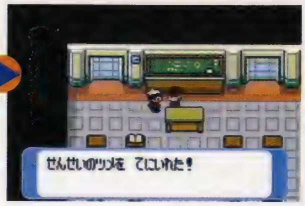


←この中に住んでいるぞ

ワンポイントアドバイス　トレーナーズスクールで「せんせいのツメ」入手

ポケモンに関する基礎を教えてくれる「ポケモン　トレーナーズスクール」では、中にいる先生に話しかけることで、「せんせいのツメ」がもらえる（チョット笑える）。これをポケモンに持たせるとすばやさの低いポケモンでも、たまに先制攻撃ができるようになるぞ。



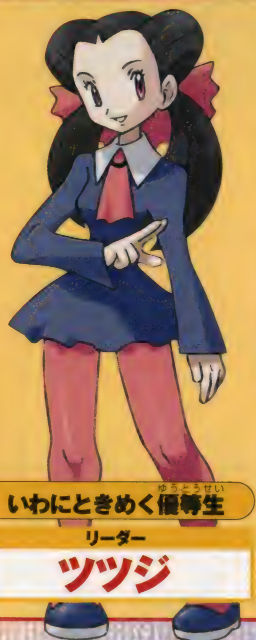


←この先生の爪なのだろうか？　別物だとは思うが…

買い物リスト

モンスターボール	200円	まひなおし	200円
リピートボール	1000円	あなぬけのヒモ	550円
タイマーボール	1000円	むしよけスプレー	350円
キズぐすり	300円	スピーダー	350円
いいキズぐすり	700円	プラスパワー	500円
どくけし	100円	ディフェンダー	550円

12 ジムリーダーツツジに挑戦



いわにときめく優等生

リーダー

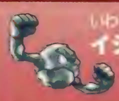
ツツジ

傾向と対策 最初に選んだポケモンがミズゴロウなら「みずでっぽう」を、キモリなら「すいとる」を覚えたら挑戦しよう。アチャモの場合はレベルを上げて万全の体制でチャレンジ！

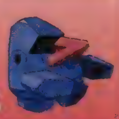


←いわタイプの弱点をつけるタイプなら楽勝なのだが…

ツツジのポケモン



いわタイプ　イシツブテ



いわタイプ　ノズパス

カナズミシティジム



出現トレーナー

あ	たんぱんこぞう	タロウ
い	たんぱんこぞう	カツオ

13 謎の組織の足取りを追え

ジム戦に勝利して外に出ると、さっきトウカのもりで襲われていた人が、「デボンのにもつ」という大事なものを奪われたとのこと。そのにもつを奪ったドロボーを追って、116番道路へ急ごう。ここでは多くのトレーナーが登場し、使用ポケモンもさまざま。タイプに合わせたわざを選択しよう。



↑よく災難に襲われる人だ…。でも助けなきゃ



↑116番道路を探索していると、逃げたドロボーの行方がわかる。奥のトンネルへ急ぐのだ

116番道路



出現トレーナー

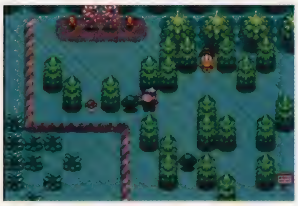
あ むしとりしょうねん	トモノリ	え じゅくがえり	ハツネ
い たんぱんこぞう	タケオ	お じゅくがえり	ヒデオ
う ミニスカート	エリ	か やまおとこ	カズノリ





ワンポイントアドバイス 「いあいぎり」で段差の上を探索

116番道路には、「いあいぎり」で木を切らないと通れない道がある。「いあいぎり」を使えば対戦できなかったトレーナーとの対決も可能になるぞ。持ってなければカナズミへ戻ろう。


←モンスターボールからポケモンを呼び出して木を切るぞ

カナシダトンネル



出現トレーナー

あ なぞのそしき	したっぱ

14 バトルに勝利してにもつをゲット

「デボンのにもつ」を奪ったのは、やっぱりトウカのもりに現れた謎の組織のしたっぱだった。このしたっぱとのバトルに勝つと、「デボンのにもつ」を取り戻せる。また、トンネル内にいるハギろうじんのポケモンも助けたことになり、後でこやに戻れば船に乗れるようになるぞ。



↑相手のてもちは1匹のみ。ジムリーダーを倒した主人公の敵ではないはずだ



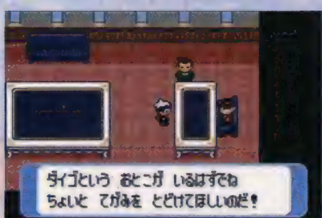
↑上にいるポケモンはハギろうじんのもの。助けたお礼に、船で別の街に連れてってくれるぞ

15 デボンの社長からどうぐをもらう

奪われた「デボンのにもつ」を社員に届けると、彼の勤めるデボンコーポレーションの社長室に通される。社長から「ダイゴへのてがみ」を届けるように依頼されるが、そのお礼に「ポケナビ」が手に入る。この「ポケナビ」があれば、全体マップの閲覧やポケモンのコンディションもわかるぞ!



↑デボンコーポレーションの社長室へ案内する社員。何が待ち受けているのか?



デボンの社長室へ

↑仕事を依頼されるがそのお礼が豪華。冒険の必須アイテムだ

多機能なポケナビゲット



↑これでホウエン地方の全体がわかる

ムロのジムを攻略しダイゴへ手紙を渡そう

104番道路に住んでいるハギろうじんの船に乗せてもらって、ムロタウンをめざす。ダイゴのいるいしのどうくつは、「フラッシュ」が使えないと、進むのは難しい。ジムをクリアしてから行こう。

16 ハギろうじんの船でムロタウンへ

104番道路の南側にある、ハギろうじんのこやに入って、ハギろうじんと話すと、船に乗せてもらえるようになる。途中の水道を一気に飛ばしてムロタウンにたどり着くぞ。



➡町から出る時に、博士の子供と話せばハギろうじんについての解説をしてくれる

ワンポイントアドバイス 「ボロのつりざお」をもらおう

ムロタウンにいる釣り人風の人に話しかけると、釣りが好きかとたずねられるので、はいと答えよう。すると、「ボロのつりざお」をもらうことができる。水のあるところへ使えばポケモンが釣れるぞ。



⬆話しかければボロのつりざおがもらえるぞ



⬆！マークが出たらAボタン。これで釣れる

17 ジムリーダートウキに挑戦



かくとうビッグウェーブ！

リーダー

トウキ

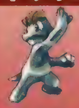
傾向と対策 かくとうタイプが中心のジム。ひこうタイプが育っていれば、受けるダメージを低く、与えるダメージを高くできる。とくこうの高いポケモンで力押しするのも有効だ。

ジム内はまっくら



⬅トレーナーに勝つごとにだんだん明るくなる

トウキのポケモン



かくとうタイプ ワンリキー

かくとうタイプ マクノシタ



ムロタウンジム



出現トレーナー			
あ バトルガール	ミサト	い カラテおう	タイキ
		う バトルガール	シノブ

ムロタウン



ワンポイントアドバイス ムロの流行語を作り出せ

「〜が流行っているだろ？」と聞いてくる男の子に「いいえ」で答えると、2つの言葉を組み合わせて新しい流行を作り出すことができる。うまく流行ると、ムロのしゅうかいじょでその流行ぶりを見ることができるぞ。言葉を変えても流行しないこともある。「レコードコーナー」で記録を混ぜると、流行語が別の人へ移ることもあるぞ。

少年におしえると



⬆新しい流行語を作って、少年が気に入ったら一気に街中に流行が広まっていく

しゅうかいじょで大流行！



⬆しゅうかいじょで話題に!! 話題になって面白い言葉を流行らせよう

18 いしのどうくつへ

いしのどうくつへは、106番水道の陸地をたどって進めばすぐにたどり着く。ダンジョンの探索になるので、「あなぬけのヒモ」や「キズぐすり」などのどうぐをそろえてから進んでいこう。トレーナーを倒したら一度戻るのも手だ。

19 入口の男からフラッシュをもらう

どうくつの入口近くにいる男に話しかけて「フラッシュ」のひでんマシンを手に入れよう。いしのどうくつは、地下に入ると真っ暗になってしまうので、「フラッシュ」は必須だ。使えるポケモンがいないときは一度どうくつから出ることをオススメする。



⬆普通に話しかければ「ひでんマシン」がもらえる。忘れずにゲット!!

106番水道



出現トレーナー

あ つりびと	トモカズ	い つりびと	アキヒコ

20 ダイゴへ手紙を渡そう

「フラッシュ」を使って、視界を確保したらどうくつを奥へと進んでいこう。一度地下2階まで降りて、そこから1階の上部分に登っていく。ダイゴに話しかけると手紙を渡すことができる。届けたお礼に、わざマシン47「はがねのつばさ」がもらえるぞ。手紙を届け終わったら、ムロですることは完了だ。次は「デボンのにもつ」をカイナシティにいるクスノキさんに渡すのが目的となる。再びハギろうじんの船に乗って一気にカイナへ!!



⬆「フラッシュ」が使えないと探索は困難。使えるポケモンを手持ちに入れておこう



⬆話しかければ手紙が渡せる。これでおつかいは1つおしまいだ。次はカイナだ!!

ワンポイントアドバイス 「マッハじてんしゃ」を取ったらまた来よう

マッハじてんしゃがあれば、ここのくずれる床を登って探索することが可能だ。落とし穴もマッハじてんしゃなら難なく通過できる。じてんしゃを手に入れたら戻ってこよう。



➡探索できなかったところへ行けるようになる

くずれる坂をかけのぼれ！



⬆勢いをつけて登れば、くずれる坂を登りきることができるスグレモノなのだ

いしのどうくつ

1階





地下1階



地下2階





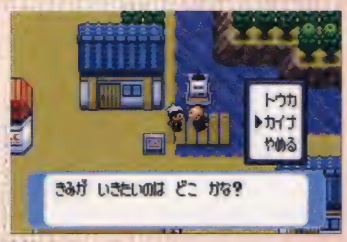


カイナシティで謎の組織から艦長を守れ

109番水道のビーチを抜ければ、そこはカイナシティ。用事を済まさずに通り抜けようとしても、道路を謎の組織が塞いでいるので「デボンのにもつ」を届に行こう。また、街の特徴でもあるカイナいちばでは、ゲームの進行具合によって売られる道具が変化する。たまに様子を見に来てみよう。

21 ハギろうじんの船でカイナへ

ハギろうじんと話して、行き先にカイナを選ぼう。またも途中の水道をすっ飛ばして、109番水道のビーチへ行くことができる。ビーチをこえればカイナシティだ。



➡今度の目的地はカイナシティ。ハギろうじんに話しかければ、また船に乗せてもらえる

ワンポイントアドバイス 船から見える景色は?

船は2つの水道を一気にこえていくが、その途中でトレーナーらしき人影や、浅瀬に浮かぶ船などの、なかなか興味深い景色が見られる。いつか、ここに戻ってこよう!



➡通過するだけの107番水道。けっこう人がいるようにも見えるが…



⬆船や人など、いろいろなものがあるのが分かる。だけど、ハギろうじんの船は止らずに、カイナへ向けて一直線だ

109番水道



出現トレーナー

あ ふなのり	タツロウ	う ふなのり	カツヤ
い うきわボーイ	ユウタ	え うきわガール	アユミ

22 109番水道を抜けてカイナへ

109番水道のビーチに船は泊まる。ここからは浜辺にいるトレーナーを倒しながらカイナへ進んでいこう。船から降りる時にはハギろうじんが、目的の確認をしてくれるぞ。



➡目的を再確認。預かった「デボンのにもつ」をぞうせんじょのクスノキさんに渡すのだ

ワンポイントアドバイス うみのいえでバトルしてサイコソーダをゲット

109番水道にある建物はうみのいえだ。ここにいるトレーナーを全員倒すと、ご褒美に「サイコソーダ」が6つもらえ、その後1つ300円で販売されるのだ。値段のわりに回復力は高いので、おすすめだ!



⬆あついバトルを見るのが好きな店長

全勝すると6つもらえる



⬆1ダースは12個。半ダースだから6つ。ちなみに、サイコソーダは有効な回復のどうぐ



⬆全員に勝っていれば、サイコソーダが販売される。いくつか買っておくと役立つぞ

うみのいえ



出現トレーナー

あ ふなのり	タツヒコ
い おとなのおねえさん	アッコ
う うきわボーイ	ヤスノブ

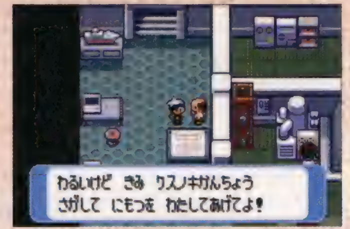
買い物リスト

サイコソーダ	300円

(うみのいえの全トレーナーに勝っていると発売)

23 ぞうせんじょ内で会話

カイナについたら、まずはぞうせんじょへ入ろう。中の人と話せば、クスノキ艦長が留守にしていることが分かる。留守がわかったところで、今度はうみのはくぶつかんへ行こう。



➡クスノキ艦長は不在。探し出して渡すまで、おつかいは終わらないのだ…

ワンポイントアドバイス ポケモンだいすきクラブ会長からバンダナをもらおう

ポケモンだいすきクラブでは、先頭のポケモンのコンディションが高いとコンディションに応じて記念品がもらえる。また先頭のポケモンが良くなついていると、おねえさんから「やすらぎのすず」がもらえるぞ。



⬆もらえる記念品については下の表参照

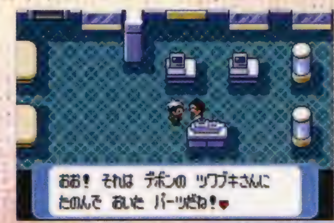
もらえるバンダナ	コンディション項目
あかいバンダナ	かっこよさ
あおいバンダナ	うつくしさ
ピンクのバンダナ	かわいさ
みどりのバンダナ	かしこさ
きいろいバンダナ	たくましさ



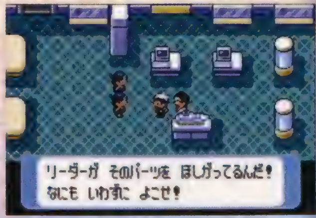
⬆このあと「やすらぎのすず」がもらえる

24 はくぶつかんで謎の組織とバトル

謎の組織がどいて、入れるようになったはくぶつかんに入ろう。中にいる謎の組織のしたっぱから「わざマシン46」（どろぼう）をもらったら2階へ上がり、クスノキ艦長にパーツを渡そう。すると、謎の組織の男が2人現れて、1人ずつバトルを挑んでくるのでこれを撃退するのだ。



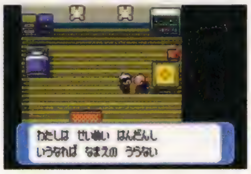
⬆はくぶつかんの2階にいるクスノキ艦長へパーツを渡す。すると…



⬆謎の組織が現れて、パーツを奪おうと襲い掛かる!! 1人ずつのバトルに勝ちぬけ!!

ワンポイントアドバイス ニックネームを変更

せいめいはんだんしのいえで、ポケモンのニックネームを変更することができる。交換してもらったポケモンは変更できないぞ。



➡前作にもあった職業

ワンポイントアドバイス 「ポロックケース」をゲット

ポケモンコンテストの会場で、女の子から「ポロックケース」をもらうことができる。ポロックの作り方についてはP37を参照。



⬅ただでもらえるぞ

カイナシティ

出現トレーナー	
あ なぞのそしき	したっぱ
い なぞのそしき	したっぱ

カイナいちばA 買い物リスト

ルリリドール	3000円
マリルドール	3000円
エネコドール	3000円

カイナいちばB 買い物リスト

タウリン	9800円
ブロムヘキシン	9800円
インドメタシン	9800円
キトサン	9800円
リゾチウム	9800円
マックスアップ	9800円

フレンドリィショップ 買い物リスト

モンスターボール	200円
スーパーボール	600円
キズぐすり	300円
いいキズぐすり	700円
どくけし	100円
まひなおし	200円
あなぬけのヒモ	550円
むしよけスプレー	350円
ハーバーメール	50円



ワンポイントアドバイス がんばりお姉さんとは…!?

がんばり屋の横にいるおねえさんは、先頭のポケモンのがんばり具合を評価してくれる。がんばっていると記念の品がもらえるぞ。



⬆先頭での活躍などが「がんばり」だ

ワンポイントアドバイス 「ハーバーメール」を買おう

キンセツシティで「コインケース」と交換するのに必要な「ハーバーメール」がフレンドリィショップで買える。安いので即購入!!



⬆たったの50円。勝って損はないぞ

キンセツシティで3つめのジムバッジをゲット!

キンセツシティでは、3つめのジムバッジを入手するのが最大の目的だ。これがあれば戦闘中以外でも、ひでんわざの「いわくだき」が使えるようになる。ひでんマシン06「いわくだき」もこの街で手に入るぞ。

25 ジムの前にいるミツルとバトル!

ジムの前では、トウカシティで出会ったミツルがジムに挑戦しようとしている。近づくと腕試しにバトルを挑まれるぞ。ミツルのポケモンはラルトス1匹なので、旅をともにしてきたポケモンで戦えば苦戦はしないはず。勝つとミツルは腕を磨くため立ち去り、キンセツジムに入れるようになる。

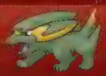
26「ひでんマシン06」で「いわくだき」を修得

民家2のおじさんと話すと「ひでんマシン06」がもらえる。中身は「いわくだき」。このわざがあれば、道路に転がって道をふさいでいる岩を砕くことができる。砕いた岩からはポケモンが飛び出すこともあるぞ。

101番道路

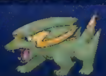


初登場ポケモン　ルビー



くさむら
ラクライ

初登場ポケモン　サファイア



くさむら
ラクライ

出現トレーナー

あ	だいすきくらぶ	マサコ
い	たんぱんこぞう	シンゴ
う	ポケモンコレクター	モトキ
え	サイキッカー	アキト
お	つりびと	タカフミ
か	サイキッカー	マリコ
き	トライアスリート	ススム
く	トライアスリート	ヒデミ
け	トライアスリート	ヒデアキ
こ	トライアスリート	シュンスケ
さ	トライアスリート	ショウコ

27 ジムリーダーテッセンに挑戦



あっかるいでんげきオヤジ!
リーダー
テッセン

傾向と対策　じめんタイプのポケモンが活躍

じめんタイプなら相手のでんきタイプのわざを無効化できるので有効。テッセンのレアコイルは、じめん、かくとう、ほのおタイプのわざで、こうかばつぐんを狙おう。



↑じめんタイプのじめん攻撃ならかなり威力を発揮!

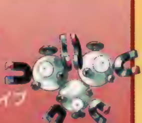
テッセンのポケモン



でんき・はがねタイプ
コイル



でんきタイプ
ビリリダマ



でんき・はがねタイプ
レアコイル

キンセツジム

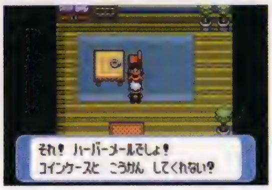


出現トレーナー

あ	ギタリスト	ジョージ
い	たんぱんこぞう	ヒロト
う	バトルガール	マコト
え	ギタリスト	マイク

ワンポイントアドバイス　ゲームコーナーで賞品をゲット！

ゲームコーナーでコインを稼げばわざマシンやもようがえグッズと交換できる。ゲームをするのに必要な「コインケース」は、民家1のおねえさんにハーバーメールをあげるとお礼にもらえるぞ。



←「コインケース」を入手して遊びに行こう

スロット　赤と青の7を目安にリールを止める

スロットは回転するリールの絵柄を見極めて止める目押しが基本になる。リールの回転が速く難しいが、赤と青の7は他の絵柄より横幅がやや広いため、見つけやすい。7を目安に回転を止めてボーナスを狙っていこう。

イナズマをためる！


←イナズマをそろえるとストックされる。これが多いほどBDタイムで有利に

BDタイムででっかく稼げ！


←BDタイムに入ると、ここで出した数字の回数だけ、Aボタンを押した瞬間にリールが停止


←目押しで完璧に狙いの絵柄で止められれば、BDタイムで最高660枚のコインが稼げる！

REG BONUS90×4回とBIG BONUS300×1回で660枚！

リール配列



ルーレット　枠が埋まってきたら一点賭けに挑戦

ルーレットのポイントは投じられた玉が5個まで盤上に残される点。始めは同色や同種などを狙い、枠が埋まってきたら12倍の一点賭けを狙っていこう。これで当たる確率は確実にアップするぞ。



←コインを稼ぐなら、3コイン賭ける右の台へ！

始めは手堅く…


↑最初は4倍の同種枠や3倍の同色枠を狙って賭けていこう

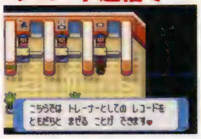
終盤は一点賭け！


←盤に玉が残り、枠が埋まってきたら12倍へ！

ワンポイントアドバイス　レコード通信で入れ替わるおやじで遊ぶ

ポケモンセンターには、かんたん会話で使える「ナウイことば」を教えてくれたり、もようがえグッズを交換してくれるおやじがいる。おやじは5人のうち1人しか出現しないが、レコード通信をすると他のプレイヤーのゲーム上にいるおやじと入れ替えられるぞ。

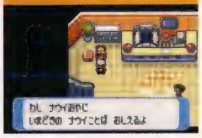
レコード通信で…


↑ポケモンセンターの2Fで友達とレコード通信をして、おやじを入れ替えてみよう

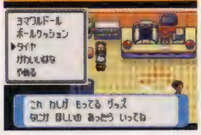
シンガーソングおやじ


↑歌詞の一節をかんたん会話で変えられる。通信で入れ替えればどんどん変えられるぞ

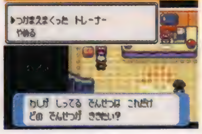
ナウイおやじ


↑かんたん会話の「ナウイことば」を、通信で入れ替えるたびに1つずつ教えてくれる

グッズこうかんおやじ


↑もようがえグッズを1つ交換してくれる。通信で入れ替えると再び1つ交換できる

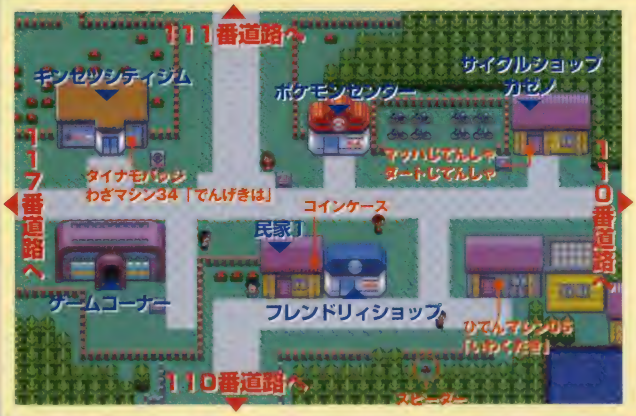
でんせつおやじ


↑「あめにふられまくったトレーナー」など、記録を作ったトレーナーを教えてくれる

メルヘンおやじ


↑とりとめのないことを延々と話す。よく意味のわからない不思議な会話が楽しめる

キンセツシティ



フレンドリィショップ　買い物リスト

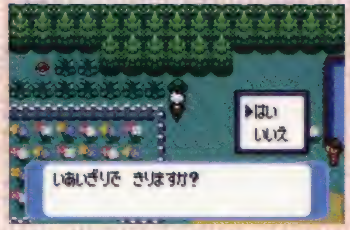
モンスターボール	200円
キズぐすり	300円
どくけし	100円
まひなおし	200円
ねむけざまし	250円
あなぬけのヒモ	550円
むしよけスプレー	350円
スピーダー	350円
プラスパワー	500円
ディフェンダー	550円
オレンジメール	50円

ゲームコーナー　賞品リスト

わざマシン32	(かげぶんしん)	1500枚
わざマシン29	(サイコキネシス)	3500枚
わざマシン35	(かえんほうしゃ)	4000枚
わざマシン24	(10まんボルト)	4000枚
わざマシン13	(れいとうビーム)	4000枚
キモリドール		1000枚
アチャモドール		1000枚
ミズゴロウドール		1000枚

シダケタウンでポケモンコンテストにチャレンジ！

キンセツシティの左から117番道路を通ればシダケタウンに行ける。このシダケタウンには、ポケモンコンテストのノーマルランク会場があり、コンテストに挑戦できるようになる。また、117番道路にはポケモンの育て屋さんもあるので、ポケモンゲットに役立てよう。



↑117番道路には「いあいぎり」で行く場所も

ワンポイントアドバイス ポケモンのなつき具合はおねえさんに聞く！

シダケタウンにはポケモンのなつき具合を見てくれるおねえさんがいる。なつき具合は進化やわざの威力などに関わることがある。知りたいときはおねえさんと話してみよう。



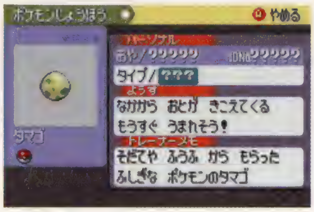
↑話すとなつき具合が判明。このセリフなら上々

ワンポイントアドバイス ポケモンの育て屋さんを活用しよう！

育て屋さんでは、ポケモンをあずけて育ててもらうことができる。条件がそろえば、ポケモンのタマゴが発見できることもあるぞ。また、ちょっとした機能として、ここで友達とメール交換されることもある。



↑タマゴをゲットできる重要な場所なのだ



↑タマゴでしかゲットできないポケモンもいるので大いに活用

活用1 ポケモンをあずけて育ててもらう

おばあさんと話してポケモンをあずければ育ててくれる。あずけたポケモンは主人公が移動した歩数に応じて経験値がたまり、レベルアップする。引き取るときはレベルアップに応じた料金を支払うことになる。



↑料金は基本100円+レベルアップ数×100円に

活用2 あずけたポケモン同士でメール交換

レコード通信すると、自分と通信相手があずけたポケモン同士でメール交換していることがある。メールを持たせたポケモン同士か、メールを持っているほうから何も持っていないほうに送られることがあるぞ。



↑うっかりメールを持たせると勝手に送られちゃう!

活用3 タマゴを発見してポケモンをゲット！

育て屋さんにはポケモンを2匹まであずけることができる。このときポケモンの♂と♀を1匹ずつあずけておくと、ポケモンのタマゴが見つかることがある。タマゴをかえすと♀と同じポケモンか、それに進化できるポケモンで一度も進化していないポケモンが生まれ、レベルは必ず5になる。タマゴからポケモンをゲットする手順を解説していくぞ。

① ♂と♀をあずける

同種類かその進化系統の♂と♀をあずけるのがおすすめ。あずけてからおじいさんと話し、「おたがいに ちがうポケモンたちと～」以外のセリフならタマゴが見つかる可能性がある。



② タマゴをもらう

相性がよければ、あずけたあとに主人公がたくさん歩くとタマゴが見つかる。どれくらいで見つかるかは相性によって変化。見つかった場合はおじいさんと話せばタマゴをくれる。



③ タマゴをかえす

タマゴをてもちのポケモンと一緒につれて歩くと、タマゴが割れてポケモンが生まれる。あとどのくらいで生まれるかは、「つよさをみる」で大まかに確認することができるぞ。



117番道路



出現トレーナー

あ	センパイとコウハイ	ミホとリコ
い	トライアスリート	ツヨシ
う	ポケモンブリーダー	イワエ
え	トライアスリート	サエコ
お	こんちゅうマニア	ヨシアキ
か	ポケモンブリーダー	セイジ

ワンポイントアドバイス　コンテストはコンディションとわざが決め手

シダケタウンのコンテスト会場で受け付けのおねえさんと話すと「コンテストパス」がもらえる。これでノーマルランクのコンテストに出場できるようになる。ポケモンのコンディションを整えて挑戦してみよう。



←「コンテストパス」を発行してもらおう

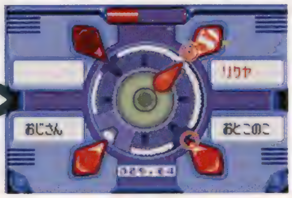
準備　ポロックでコンディションをアップ！

ポケモンのコンディションは、ポロックを与えると伸びる。ポロックは「ポロックケース」と「きのみ」があれば、きのみブレンダーで作れるぞ。ポロックはレベルが高いほどコンディションが伸び、なめらかさが低いほど「けづや」の上がり方が抑えられ、たくさん与えられる。また、どのコンディションが伸びるかはポロックの味で決まるのだ。

きのみブレンダーでポロックを作ろう！



↑きのみブレンダーは会場にある。1人ならおじさんの台、通信でやるなら上の台へ



↑きのみを入れるとスタート。◎を出して回転を早めるほど良質のポロックができる

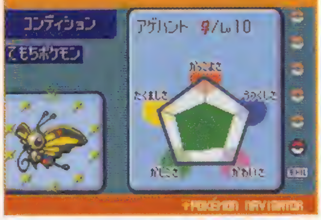
いいポロックとは…？

①レベルが高い＝コンディションの伸びが大きい
②なめらかさが低い＝けづやが上がりにくい

味とコンディションの関係

●からさ→かっこよさがアップ
●しぶさ→うつくしさがアップ
●あまさ→かわいさがアップ
●にがさ→かしこさがアップ
●すっぱさ→たくましさがアップ

コンディションとけづや



↑ポケモンの周りの星が「けづや」。1周すると、もうポロックを与えられなくなる

シダケタウン

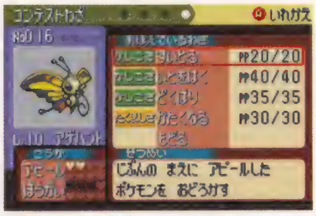


買い物リスト

スーパーボール	600円	こおりなおし	250円
ネストボール	1000円	むしよけスプレー	350円
いいキズぐすり	700円	スペシャルアップ	350円
どくけし	100円	エネコのシッポ	1000円
まひなおし	200円		
ねむけざまし	250円		
やけどなおし	250円		

一次審査　部門に対応するコンディションの高さがカギ

コンテストは「かっこよさ」「うつくしさ」「かわいさ」「かしこさ」「たくましさ」の5部門がある。コンディションやわざから得手がよいものに出よう。出場するとすぐに一次審査へ。ここでは部門によって下の表に基づいて評価される。対応コンディションが高いほど有利だ。



↑部門に対応したわざがいろいろあれば、二次審査で役に立つ。わざを調節することも大事

↓一次審査の様子。観客のハートマークが多いほど、高い評価を受けたことになるぞ



一次審査の基準

	かっこよさ	うつくしさ	かわいさ	かしこさ	たくましさ	けづや
かっこよさコンテスト	◎	○	ー	ー	○	○
うつくしさコンテスト	○	◎	○	ー	ー	○
かわいさコンテスト	ー	○	◎	○	ー	○
かしこさコンテスト	ー	ー	○	◎	○	○
たくましさコンテスト	○	ー	ー	○	◎	○

◎…大きく影響　○…少し影響　ー…影響なし

二次審査　アピールする順番に気をつけてわざを選択！

二次審査は5ターンの間、わざでアピールポイントを伸ばす。アピール順に注意し、他者のポイントを減らす妨害わざや妨害を防御するわざを使い分けることが大切だ。また、中にはわざのコンボや調子を上げるわざもある。

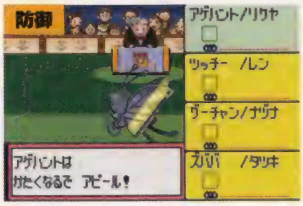
アピールする順番は…？

●1ターン目は一次審査の成績がよかった順になる
●2～5ターン目はアピールポイントの高い順になる

妨害や防御わざを活用



↑妨害わざはアピールを終えたポケモンに効果を発揮。1番のときはあまり意味がない

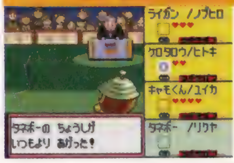


↑後続のポケモンの妨害を受けたくないときは防御わざ。ポイントを減らされずにすむぞ

わざのコンボの例

●あまごい→あわ、など
●にほんばれ→あさのひざし、など
●ロックオン→でんじほう、など
●りゅうのいぶき→りゅうのいかり
●かみなりパンチ→ほのおのパンチ、など
●ねこだまし→つっぱり、など

調子を上げるわざ

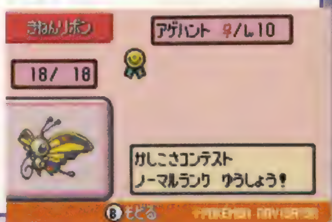

←「せいちょう」などを使うと、以降のアピールにボーナスが

総合得点で勝敗が決定!!



←最終的に一次審査と二次審査の総合得点で順位が決定

↓優勝すると「リボン」がもらえるぞ！



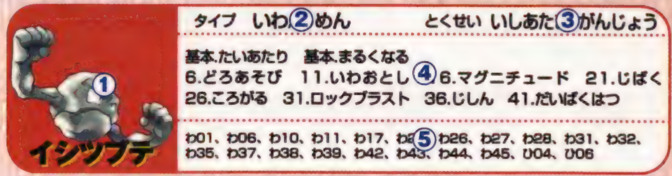
今回明らかになるポケモンたちのわざをチェック!

ここでは今回新たに登場したポケモンを中心に、レベルアップで覚えるわざ、わざ・ひでんマシンで覚えられるわざ、とくせいなどをチェックすることができる。自分のてもちにいるなら、どんなわざを覚えさせるか参考にしてもらいたい。



⬆ジムリーダーが使うポケモンも含まれている

ポケモンわざチェック表のみかた



①ポケモンの名前とイラスト ②そのポケモンのとくせい。2つある場合はどちらか1つを持っている ③そのポケモンがレベルアップで覚えるわざ。数字はそのレベル ④そのポケモンが覚えることができるわざ・ひでんマシンの番号。⑤「わ～」はわざマシン、「ひ～」はひでんマシンを表す

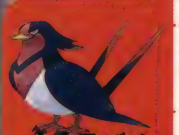


イシツブテ

タイプ いわ/じめん　とくせい いしあたま/がんじょう

基本.たいあたり　基本.まるくなる
6.どろあそび　11.いわおとし　16.マグニチュード　21.じばく
26.ころがる　31.ロックブラスト　36.じしん　41.だいばくはつ
46.すてみタックル

わ01、わ06、わ10、わ11、わ17、わ21、わ26、わ27、わ28、わ31、わ32、わ35、わ37、わ38、わ39、わ42、わ43、わ44、わ45、ひ04、ひ06



オオスバメ

タイプ ノーマル/ひこう　とくせい こんじょう

基本.つつく　基本.なきごえ　基本.きあいだめ　基本.でんこうせっか
4.きあいだめ　8.でんこうせっか　13.つばさでうつ　19.かげぶんしん
28.がむしゃら　38.つばめがえし　49.こうそくいどう

わ06、わ10、わ11、わ15、わ17、わ18、わ21、わ27、わ32、わ40、わ42、わ43、わ44、わ45、わ46、わ47、ひ02



キノガッサ

タイプ くさ/かくとう　とくせい ほうし

基本.すいとる　基本.たいあたり　基本.しびれごな　基本.やどりぎのタネ
4.たいあたり　7.しびれごな　10.やどりぎのタネ　16.メガドレイン
22.ずつき　23.マッハパンチ　28.カウンター　36.スカイアッパー
45.こころのめ　54.ばくれつパンチ

わ01、わ06、わ08、わ09、わ10、わ11、わ15、わ17、わ19、わ20、わ21、わ22、わ23、わ27、わ31、わ32、わ36、わ42、わ43、わ44、わ45、わ49、ひ01、ひ04、ひ05、ひ06



ギャラドス

タイプ みず/ひこう　とくせい いかく

基本.あばれる
20.かみつく　25.りゅうのいかり　30.にらみつける　35.たつまき
40.ハイドロポンプ　45.あまごい　50.りゅうのまい
55.はかいこうせん

わ03、わ05、わ06、わ07、わ10、わ12、わ13、わ14、わ15、わ17、わ18、わ21、わ24、わ25、わ26、わ27、わ32、わ35、わ37、わ38、わ41、わ42、わ43、わ44、わ45、ひ03、ひ04、ひ06、ひ07、ひ08



キルリア

タイプ エスパー　とくせい シンクロ/トレース

基本.なきごえ　基本.ねんりき　基本.かげぶんしん　基本.テレポート
6.ねんりき　11.かげぶんしん　16.テレポート　21.めいそう
26.サイコキネシス　33.ふういん　40.みらいよち　47.さいみんじゅつ
54.ゆめくい

わ04、わ06、わ10、わ11、わ12、わ16、わ17、わ18、わ20、わ21、わ24、わ27、わ29、わ30、わ32、わ33、わ34、わ41、わ42、わ43、わ44、わ45、わ46、わ48、わ49、ひ05



グラエナ

タイプ あく　とくせい いかく

基本.たいあたり　基本.とおぼえ　基本.すなかけ　基本.かみつく
5.とおぼえ　9.すなかけ　13.かみつく　17.かぎわける　22.ほえる
27.いばる　32.こわいかお　37.とっしん　42.ちょうはつ　47.かみくだく　52.どろぼう

わ05、わ06、わ10、わ11、わ12、わ15、わ17、わ18、わ21、わ23、わ27、わ28、わ30、わ32、わ41、わ42、わ43、わ44、わ45、わ46、わ49、ひ04、ひ06



クロバット

タイプ どく/ひこう　とくせい せいしんりょく

基本.いやなおと　基本.きゅうけつ　基本.ちょうおんぱ　基本.おどろかす
6.ちょうおんぱ　11.おどろかす　16.かみつく　21.つばさでうつ
28.あやしいひかり　35.エアカッター　42.くろいまなざし
49.どくどくのキバ　56.くろいきり

わ06、わ10、わ11、わ12、わ15、わ17、わ18、わ19、わ21、わ27、わ30、わ32、わ36、わ40、わ41、わ42、わ43、わ44、わ45、わ46、わ47、わ49、ひ02



ケーシィ

タイプ エスパー　とくせい シンクロ/せいしんりょく

基本.テレポート

わ01、わ04、わ06、わ10、わ11、わ12、わ16、わ17、わ18、わ20、わ21、わ23、わ27、わ29、わ30、わ32、わ33、わ34、わ41、わ42、わ43、わ44、わ45、わ46、わ48、わ49、ひ05

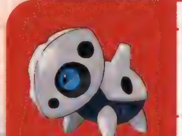


コイキング

タイプ みず　とくせい すいすい

基本.はねる
15.たいあたり30.じたばた

なし



ココドラ

タイプ はがね/いわ　とくせい がんじょう/いしあたま

基本.たいあたり
4.かたくなる　7.どろかけ　10.ずつき　13.メタルクロー　17.てっぺき
21.ほえる　25.とっしん　29.アイアンテール　34.まもる
39.きんぞくおん　44.すてみタックル

わ03、わ05、わ06、わ10、わ11、わ17、わ18、わ21、わ23、わ26、わ27、わ28、わ32、わ34、わ37、わ39、わ40、わ42、わ43、わ44、わ45、ひ01、ひ04、ひ06



コドラ

タイプ はがね/いわ　とくせい がんじょう/いしあたま

基本.たいあたり　基本.かたくなる　基本.どろかけ　基本.ずつき
4.かたくなる　7.どろかけ　10.ずつき　13.メタルクロー　17.てっぺき
21.ほえる　25.とっしん　29.アイアンテール　37.まもる
45.きんぞくおん　53.すてみタックル

わ03、わ05、わ06、わ10、わ11、わ17、わ18、わ21、わ23、わ26、わ27、わ28、わ32、わ34、わ37、わ39、わ40、わ42、わ43、わ44、わ45、ひ01、ひ04、ひ06

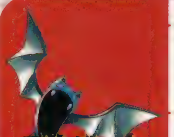


コノハナ

タイプ くさ/あく　とくせい ようりょくそ/はやおき

基本.はたく
3.かたくなる　7.せいちょう　13.しぜんのちから　19.ねこだまし
25.いちゃもん　31.だましうち　37.かまいたち　43.いばる
49.じんつうりき

わ06、わ09、わ10、わ11、わ15、わ17、わ19、わ21、わ22、わ27、わ28、わ30、わ31、わ32、わ39、わ41、わ42、わ43、わ44、わ45、わ46、ひ01、ひ04、ひ05、ひ06

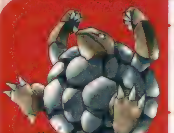


ゴルバット

タイプ どく/ひこう　とくせい せいしんりょく

基本.いやなおと　基本.きゅうけつ　基本.ちょうおんぱ　基本.おどろかす
6.ちょうおんぱ　11.おどろかす　16.かみつく　21.つばさでうつ
28.あやしいひかり　35.エアカッター　42.くろいまなざし
49.どくどくのキバ　56.くろいきり

わ06、わ10、わ11、わ12、わ15、わ17、わ18、わ19、わ21、わ27、わ30、わ32、わ36、わ40、わ41、わ42、わ43、わ44、わ45、わ46、わ47、わ49



ゴローニャ

タイプ いわ/じめん　とくせい いしあたま/がんじょう

基本.たいあたり　基本.まるくなる　基本.どろあそび　基本.いわおとし
6.どろあそび　11.いわおとし　16.マグニチュード　21.じばく
29.ころがる　37.ロックブラスト　45.じしん　53.だいばくはつ
62.すてみタックル

わ01、わ05、わ06、わ10、わ11、わ15、わ17、わ21、わ26、わ27、わ28、わ31、わ32、わ35、わ37、わ38、わ39、わ42、わ43、わ44、わ45、ひ04、ひ06



ゴローン

タイプ いわ/じめん　とくせい いしあたま/がんじょう

基本.たいあたり　基本.まるくなる　基本.どろあそび　基本.いわおとし
6.どろあそび　11.いわおとし　16.マグニチュード　21.じばく
29.ころがる　37.ロックブラスト　45.じしん　53.だいばくはつ
62.すてみタックル

わ01、わ06、わ10、わ11、わ17、わ21、わ26、わ27、わ28、わ31、わ32、わ35、わ37、わ38、わ39、わ42、わ43、わ44、わ45、ひ04、ひ06



ジュプトル

タイプ くさ　とくせい しんりょく

基本.はたく 基本.にらみつける 基本.すいとる 基本.でんこうせっか
6.すいとる 11.でんこうせっか 16.れんぞくぎり 17.おいうち
23.いやなおと 29.リーフブレード 35.こうそくいどう
41.たたきつける 47.みきり 53.みねうち

わ01、わ06、わ09、わ10、わ11、わ17、わ19、わ20、わ21、わ22、わ23、わ27、わ28、わ31、わ32、わ39、わ40、わ42、わ43、わ44、わ45、ひ01、ひ04、ひ05、ひ06



ズバット

タイプ どく/ひこう　とくせい せいしんりょく

基本.きゅうけつ
6.ちょうおんぱ 11.おどろかす 16.かみつく 21.つばさでうつ
26.あやしいひかり 31.エアカッター 36.くろいまなざし
41.どくどくのキバ 46.くろいきり

わ06、わ10、わ11、わ12、わ17、わ18、わ19、わ21、わ27、わ30、わ32、わ36、わ40、わ41、わ42、わ43、わ44、わ45、わ46、わ47、わ49



ドククラゲ

タイプ みず/どく　とくせい クリアボディ/ヘドロえき

基本.どくばり 基本.ちょうおんぱ 基本.からみつく
6.ちょうおんぱ 12.からみつく 19.ようかいえき 25.バブルこうせん
30.まきつく 38.バリアー 47.いやなおと 55.ハイドロポンプ

わ03、わ06、わ07、わ10、わ13、わ14、わ15、わ17、わ18、わ19、わ21、わ27、わ32、わ36、わ42、わ43、わ44、わ45、わ46、ひ01、ひ03、ひ07、ひ08

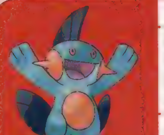


ドゴーム

タイプ ノーマル　とくせい ぼうおん

基本.はたく 基本.さわぐ 基本.おどろかす 基本.とおぼえ
5.さわぐ 11.おどろかす 15.とおぼえ 23.ちょうおんぱ
29.ふみつけ 37.いやなおと 43.ほえる 51.ねむる 51.ねごと
57.ハイパーボイス

わ03、わ05、わ06、わ10、わ11、わ12、わ13、わ14、わ17、わ18、わ21、わ22、わ26、わ27、わ30、わ31、わ32、わ34、わ35、わ38、わ41、わ42、わ43、わ44、わ45、わ50、ひ04、ひ06



ヌマクロー

タイプ みず/じめん　とくせい げきりゅう

基本.たいあたり 基本.なきごえ 基本.どろかけ 基本.みずでっぽう
6.どろかけ 10.みずでっぽう 15.がまん 16.マッドショット
20.みやぶる 25.どろあそび 31.とっしん 37.だくりゅう
42.まもる 46.じしん 53.がむしゃら

わ03、わ06、わ07、わ10、わ13、わ14、わ17、わ18、わ21、わ23、わ26、わ27、わ28、わ32、わ39、わ42、わ43、わ44、わ45、ひ03、ひ04、ひ06、ひ07、ひ08



ハスブレロ

タイプ みず/くさ　とくせい すいすい/あめうけざら

基本.おどろかす
3.なきごえ 7.すいとる 13.しぜんのちから 19.ねこだまし
25.みだれひっかき 31.みずあそび 37.どろぼう 43.さわぐ
49.ハイドロポンプ

わ03、わ06、わ07、わ09、わ10、わ11、わ13、わ14、わ17、わ18、わ19、わ21、わ22、わ27、わ31、わ32、わ42、わ43、わ44、わ45、わ46、ひ03、ひ04、ひ05、ひ06、ひ07、ひ08



ハリテヤマ

タイプ かくとう　とくせい あついしぼう/こんじょう

基本.たいあたり 基本.きあいだめ 基本.すなかけ 基本.つっぱり
4.すなかけ 10.つっぱり 13.あてみなげ 19.ねこだまし
22.ふきとばし 29.はたきおとす 33.きつけ 40.はらだいこ
44.こらえる 51.ちきゅうなげ 55.きしかいせい

わ01、わ06、わ08、わ10、わ11、わ15、わ17、わ18、わ21、わ26、わ27、わ28、わ31、わ32、わ39、わ42、わ43、わ44、わ45、ひ03、ひ04、ひ06



フーディン

タイプ エスパー　とくせい シンクロ/せいしんりょく

基本.テレポート 基本.スプーンまげ 基本.ねんりき
16.ねんりき 18.かなしばり 21.サイケこうせん 23.リフレクター
25.じこさいせい 30.みらいよち 33.めいそう 36.サイコキネシス
43.トリック

わ01、わ04、わ06、わ10、わ11、わ12、わ15、わ16、わ17、わ18、わ20、わ21、わ23、わ27、わ29、わ30、わ32、わ33、わ34、わ41、わ42、わ43、わ44、わ45、わ46、わ48、わ49、ひ05

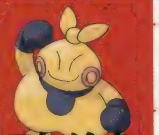


ペリッパー

タイプ みず/ひこう　とくせい するどいめ

基本.なきごえ 基本.みずでっぽう 基本.みずあそび 基本.つばさでうつ
3.みずでっぽう 7.ちょうおんぱ 13.つばさでうつ 21.しろいきり
25.まもる 33.たくわえる 33.のみこむ 47.はきだす
61.ハイドロポンプ

わ03、わ06、わ07、わ10、わ13、わ14、わ15、わ17、わ18、わ21、わ27、わ32、わ34、わ40、わ42、わ43、わ44、わ45、わ46、わ47、ひ02、ひ03

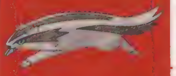


マクノシタ

タイプ かくとう　とくせい あついしぼう/こんじょう

基本.たいあたり 基本.きあいだめ
4.すなかけ 10.つっぱり 13.あてみなげ 19.ねこだまし
22.ふきとばし 28.はたきおとす 31.きつけ 37.はらだいこ
40.こらえる 46.ちきゅうなげ 49.きしかいせい

わ01、わ06、わ08、わ10、わ11、わ17、わ18、わ21、わ26、わ27、わ28、わ31、わ32、わ39、わ42、わ43、わ44、わ45、ひ03、ひ04、ひ06



マッスグマ

タイプ ノーマル　とくせい ものひろい

基本.たいあたり 基本.なきごえ 基本.しっぽをふる 基本.ずつき
5.しっぽをふる 9.ずつき 13.すなかけ 17.かぎわける
23.どろあそび 29.みだれひっかき 35.ほしがる 41.きりさく
47.ねむる 53.はらだいこ

わ03、わ05、わ06、わ10、わ11、わ13、わ14、わ15、わ17、わ18、わ21、わ23、わ24、わ25、わ27、わ28、わ30、わ32、わ34、わ42、わ43、わ44、わ45、わ46、ひ01、ひ03、ひ04、ひ06



メノクラゲ

タイプ みず/どく　とくせい クリアボディ/ヘドロえき

基本.どくばり
6.ちょうおんぱ 12.からみつく 19.ようかいえき 25.バブルこうせん
30.まきつく 36.バリアー 43.いやなおと 49.ハイドロポンプ

わ03、わ06、わ07、わ10、わ13、わ14、わ17、わ18、わ19、わ21、わ27、わ32、わ36、わ42、わ43、わ44、わ45、わ46、ひ01、ひ03、ひ07、ひ08

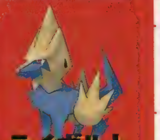


ユンゲラー

タイプ エスパー　とくせい シンクロ/せいしんりょく

基本.テレポート 基本.スプーンまげ 基本.ねんりき
16.ねんりき 18.かなしばり 21.サイケこうせん 23.リフレクター
25.じこさいせい 30.みらいよち 33.なりきり 36.サイコキネシス
43.トリック

わ01、わ04、わ06、わ10、わ11、わ12、わ16、わ17、わ18、わ20、わ21、わ23、わ27、わ29、わ30、わ32、わ33、わ34、わ41、わ42、わ43、わ44、わ45、わ46、わ48、わ49、ひ05

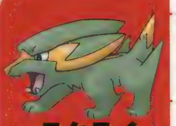


ライボルト

タイプ でんき　とくせい せいでんき/ひらいしん

基本.たいあたり 基本.でんじは 基本.にらみつける 基本.とおぼえ
4.でんじは 9.にらみつける 12.とおぼえ 17.でんこうせっか
20.スパーク 25.かぎわける 31.ほえる 39.かみつく 45.かみなり
53.じゅうでん

わ05、わ06、わ10、わ15、わ17、わ18、わ21、わ23、わ24、わ25、わ27、わ32、わ34、わ42、わ43、わ44、わ45、わ46、ひ04、ひ05



ラクライ

タイプ でんき　とくせい せいでんき/ひらいしん

基本.たいあたり
4.でんじは 9.にらみつける 12.とおぼえ 17.でんこうせっか
20.スパーク 25.かぎわける 28.ほえる 33.かみつく 36.かみなり
41.じゅうでん

わ05、わ06、わ10、わ17、わ18、わ21、わ23、わ24、わ25、わ27、わ32、わ34、わ42、わ43、わ44、わ45、わ46、ひ04、ひ05



ワカシャモ

タイプ ほのお/かくとう　とくせい もうか

基本.ひっかく 基本.なきごえ 基本.きあいだめ 基本.ひのこ
7.きあいだめ 13.ひのこ 16.にどげり 17.つつく 21.すなかけ
28.ビルドアップ 32.でんこうせっか 39.きりさく 43.オウムがえし
50.スカイアッパー

わ01、わ06、わ08、わ10、わ11、わ17、わ21、わ27、わ28、わ31、わ32、わ35、わ38、わ39、わ40、わ42、わ43、わ44、わ45、わ50、ひ01、ひ04、ひ06



コイル

タイプ でんき/はがね　とくせい じりょく/がんじょう

不明

不明



ビリリダマ

タイプ でんき　とくせい ぼうおん/せいでんき

不明

不明



レアコイル

タイプ でんき/はがね　とくせい じりょく/がんじょう

不明

不明



ワンリキー

タイプ かくとう　とくせい こんじょう

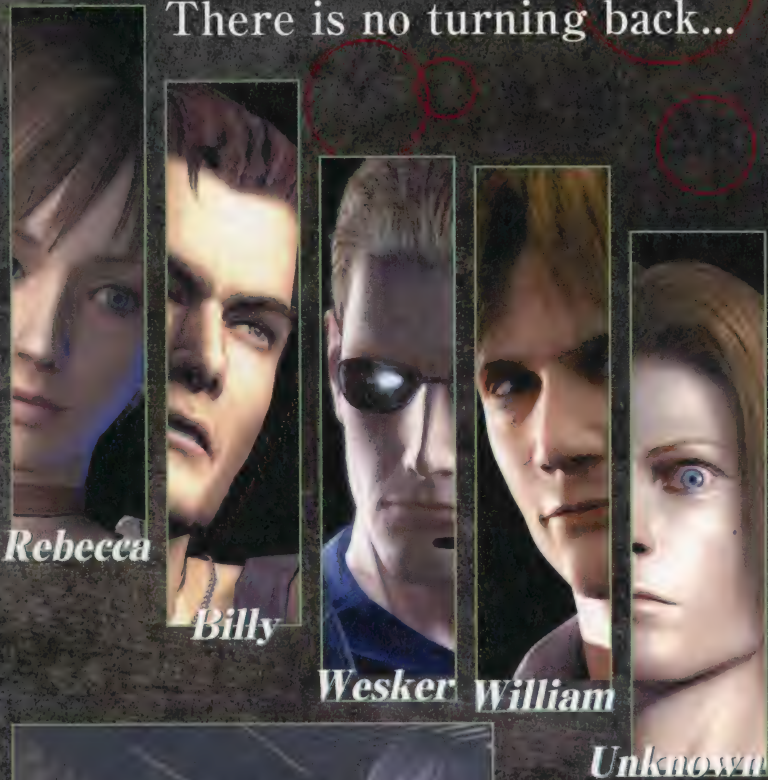
不明

不明



ニンテンドーゲームキューブ			
タイトル	バイオハザード 0（ゼロ）	ジャンル	サバイバルホラー
発売元	カプコン	プレイ人数	1人用
発売日	発売中	メモリーカード	9ブロック～
価　格	7800円	備　考	ディスク2枚組 -メモリーカード59付き

The door to safty is shut.
There is no turning back...























暴走する列車が行き着いたのは…

特殊部隊「S.T.A.R.S.」の新人隊員レベッカ・チェンバースは、ゾンビが徘徊する危険極まりない列車の中で、逃走犯のビリー・コーエンと出会う。最初は反目するふたりだったが、突然暴走しだした列車を止めるため、協力することを決意する。そして、ふたりは息のあったコンビネーションで襲い来る化け物どもを撃退し、緊急ブレーキを作動させることに成功した。ブレーキの火花を散らしながら、爆走する列車。そして列車は大きく脱線して横転し、レベッカとビリーは列車の外へと投げ出されてしまう。そして、ふたりが目を覚ました時に待ち受けていたのは……。

Go to the next fear...

マップ編／養成所

養成所1



1 トンネル
2 下水道
3 庭（下）
4 トイレ
5 エントランス1F
6 作戦司令室前廊下
7 食堂
8 厨房
9 ボイラー質
10 物置
11 作戦司令室
12 応接室
13 エントランス2F
14 会議室
15 書庫
16 図書室
17 図書室前廊下
18 教官室
19 医務室
20 集会所
21 美術品倉庫前廊下
22 美術品倉庫
23 所長室前廊下
24 所長室
25 テラス
26 時計機械室
27 庭（上）
28 飼育プール
29 天文台



養成所2
ハンドガンの弾
剣ロックの扉
火のカギ
3F
D
C
ハンドガンの弾
グリーンハーブ
レッドハーブ
緑の薬品（毒消し）
第一次調査隊員のメモ
救急スプレー
ブルーハーブ×2
EVILの書（黒の翼）
マーカスの日誌1
ハンドガンの弾
焼夷弾
インクリボン
鉄細工の針
副所長の日誌
ハンドガンの弾
ショットガンの弾
グリーンハーブ×2
幹部候補社員心得
ショットガンの弾
インクリボン
S
B
2F
D
火のカギの扉
GOODの書（白の翼）
榴弾
マイクロフィルムA
養成所マップ
インクリボン
水のカギの扉
時計ロックの扉
クランクハンドル
所員への通達
リフト操作盤
C
白の像
グレネードランチャー
ショットガンの弾
マイクロフィルムB
詩の一節
ショットガンの弾
ろうそくの扉
女神の天秤像

養成所地下



- 30 モニター室前廊下
- 31 監視室
- 32 監禁室
- 33 モニター室
- 34 拷問室
- 35 地下ホール
- 36 作業現場跡
- 37 訓練施設前廊下
- 38 資材置き場
- 39 訓練施設
- 40 訓練施設監視室

攻略編／養成所

レベッカとビリーは、間一髪のところで暴走する列車を止めることに成功。列車から脱出した2人は、洋館へとたどり着く。だが、そこは、さまざまな化け物たちの巣食う魔の洋館だった！　今号では、「列車編」終了後のステージとなる「養成所」について、ビジュアルをメインに攻略していこう。



←スタート地点では、いきなりゾンビたちが襲いかかってくる。近くにいるゾンビは、拳銃を使って一気に倒そう



←スタート地点から2下水道を通って洋館部へ向かう。ここでは、敵は出現しないので安心だ

館へ潜入したレベッカとビリー　そこで待ち受けていたのは…

スタート地点となる1トンネルには、列車内で見つけたアイテムが散らばっている。周囲のゾンビを全部倒してから、安全に回収しよう。2下水道を抜け、5エントランス1Fへ出るとデモが始まる。デモ後は、エントランス内にあるアイテムを一通り確認。手持ちのアイテムの中で、必要ないものは、ここにまとめて置いておくようにしよう。また、タイプライターもあるので、探索に向かう前に忘れずにセーブすること。

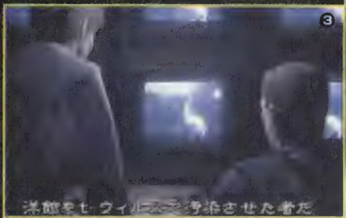
準備が整ったら12応接室でクランクハンドルと所員への通達を入手。直後、窓ガラスを破ってカラスが襲いかかってくるが、無視してすぐに部屋を出よう。



1



2



3



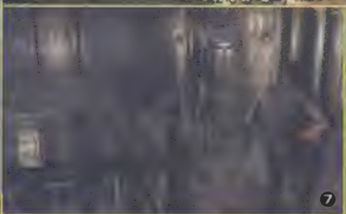
4



5



6



7



8



9

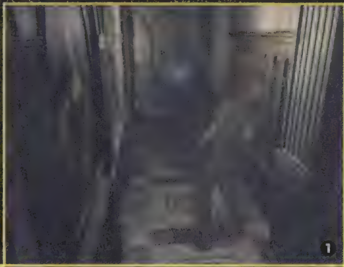
↑①迷い込んだ館はアンブレラの養成施設だった。②モニターでふたりを監視するウィリアムとウェスカー。③謎の青年が電波ジャック。④モニターの中でウェスカーたちに美声を披露すると……。⑤歌に合わせてヒルが集まり、それはマーカス所長を形作る。⑥亡霊の声のように響くマーカス所長の宣言。⑦まずは2階から捜索しよう。⑧クローゼットのクランクハンドルをゲット。⑨クランクハンドルを取ると、クロウの群れが襲いかかる

CAUTION　ショットガンを入手せよ！

養成所では、強力なモンスターが続々と登場するため、ハンドガンだけだと、攻略が非常に厳しいものとなる。そこで、各部屋の探索をはじめる前に、10物置へ行ってショットガンを手に入れよう。以降は、ゾンビはハンドガン、それ以外の敵はショットガンをメインに戦おう。

クランクハンドルを使って、飼育プールへ

クランクハンドルを使えば、16図書室にあるリフトを動かすことができる。リフトを動かせるのは、ビリーだけなので、レベッカをリフトに乗せて動かそう。リフトの移動先である26時計機械室には敵（プレイグローラー）がいて、いきなり襲いかかってくるので注意。無理して戦う必要はないので、すばやく通り抜けよう。念のため、レベッカにショットガンを装備させておくと安心だ。28飼育プールから階段を降りて、21美術品倉庫前廊下の扉のカギを外したら、ビリーを動かして合流させよう。













↑①養成所内は多数のゾンビが徘徊している。共同捜索で移動しよう。②クランクハンドルをセットしたらリフトにレベッカを乗せ、ビリーでリフトを動かすのだ。③ここからは、レベッカで単独行動となる。できるだけ無用な戦闘は避けること。④とりあえずは急いで合流することだけを考えよう。⑤扉のロックを外したらビリーに交代してレベッカの元へ向かおう。⑥レベッカでの単独戦闘は危険だ！　ここは逃げの一手でいこう

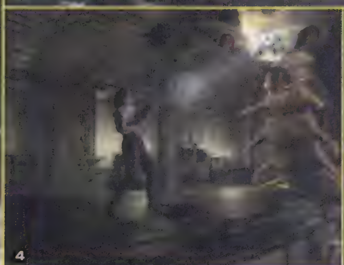
センチュリオンとの対決!!

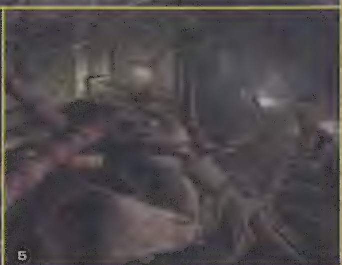
合流したら、22美術品倉庫でグレネードを手に入れ、ビリーに装備させる。28飼育室の檻の中にある火のカギはビリーで鎖を巻いて檻を持ち上げたら、レベッカを動かして取ろう。この直後に、巨大なムカデの化け物「センチュリオン」と戦闘になる。先に装備させたグレネードを使って倒そう。







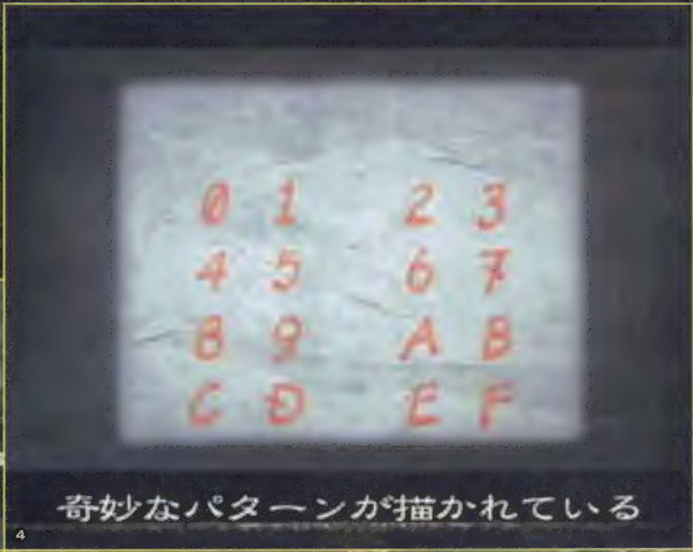




↑①合流したら、グレネードを取り、ビリーに持たせよう。②共同作業で檻を持ち上げ、火のカギを入手。③センチュリオンが出現。レベッカは捕獲されてしまう。④グレネードでセンチュリオンを撃退せよ！ ⑤移動するセンチュリオンにぶつかるとダメージを受けてしまう。すぐに離れよう

大時計の仕掛けを解いて、マイクロフィルムを入手

火のカギを使えば、18 教官室と8 厨房に入ることができる。まずは、18 教官室へ行き、鉄細工の針を入手しよう。部屋の右奥にあるスイッチを押して明かりを付けると、鹿の剥製の上に光る物が見える。ここに、台を移動させて登れば、鉄細工の針を取ることができる。入手後は、26 時計機械室へ戻り、時計に鉄細工の針をセットして、時計の針を動かす。最初に手に入れた所員への通達に書かれているのと同じ時間に合わせよう。これで、14 会議室に入れるので、マイクロフィルムBを取る。あとは、16 図書室でマイクロフィルムAを回収し、11 作戦司令室の投影機にセットすればMOディスクを入手できる。







↑①明かりを付けると鹿の剥製の上に光る物が見える。台を移動させて入手せよ。②時計版に長針をセットし、時間を合わせる。③マイクロフィルムはAとBのふたつが存在する。④マイクロフィルムひとつだけでは意味不明な画像が表示される。⑤ふたつのマイクロフィルムを合わせてMOディスクを入手。⑥作戦司令室前廊下に謎の強敵、「人型ヒル」が出現。倒してもいいが、強い上に最後に爆発してダメージを受けてしまうため、逃げたほうがいい

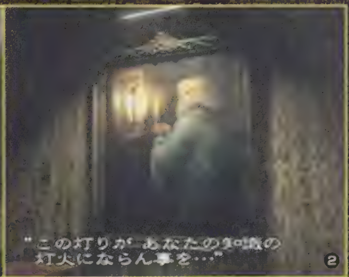






GOODの像とEVILの像



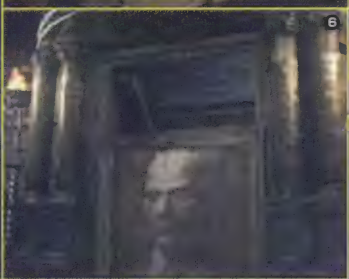


20 集会場の壇上にあるモニターの前でMOディスクを使うと、2つの番号が表示される。MOディスクの画像をヒントに、表示された番号と同じスイッチを押そう。24 所長室の巨大なチェス版は、机の上のものと同じ配置に合わせれば、EVILの書を入手できる。調べて本を開き、黒の翼を取ろう。次に8 厨房でライターオイルを取り、ライターと組み合わせる。これで16 図書館のロウソクに火をつけ、15 書庫へ入り、本棚を押してGOODの書から白の翼を入手。あとは、白の像と黒の像にそれぞれを組み合わせて、13 エントランス2Fにある、女神の天秤像の上に置けばOKだ。







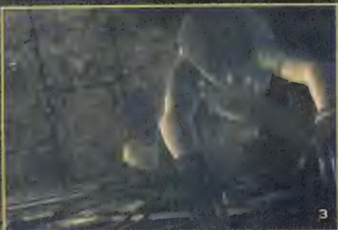


↑①スイッチの番号が判明したら、各々分かれてスイッチを同時に押すのだ。②ロウソクに火が灯されている絵が。扉の横にもロウソクがあったが……③天秤にふたつの像を乗せても釣り合いが取れない。重さが違うのだろうか？④像の重さを合わせるため、背中の羽を探さなければならない。⑤机の上に置いてあるチェス板と同じように床の置物をセット。間違えると毒ガスが発生して大変なことに！⑥像の重さを揃えて天秤に乗せると、マーカス所長の肖像画の後ろに通路が出現する。

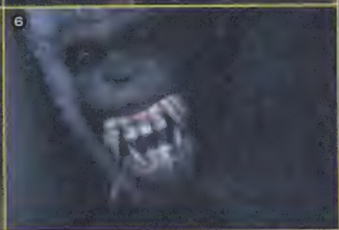
レベッカを肩車し、通風口へ侵入

地下に降りて通路を進み、31監視室へ入り、その後32監禁室へ。ダクトのある壁をふたりで調べると、ビリーが肩車をしてレベッカはダクトを伝って隣の34拷問室へ。レベッカで、電源操作パネルを調べ、5つのスイッチを上下に操作して電力の供給をコントロール。5つ動かして70%（メモリが赤に切り替わる所）に調節すれば、地下のふたつの扉が開き、ボイラー室の蒸気が消える。


1

2

3

4


5

6

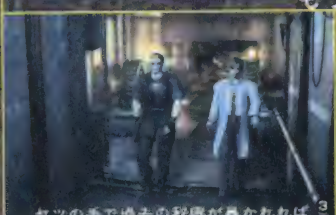
7

↑①マーカスの肖像画が開き、地下への階段が出現。②地下にいる巨大なクモは、動きが遅いので無視して通過するといい。③レベッカを持ち上げ、ダクトから隣の部屋へ。④不気味な拷問器具が並ぶ。⑤スイッチを操作して70%に合わせるのだ。⑥猿型クリーチャーが出撃。⑦追い詰められたレベッカ！

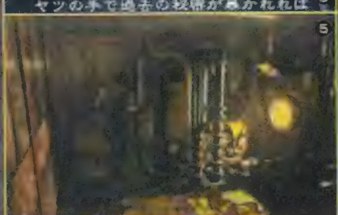
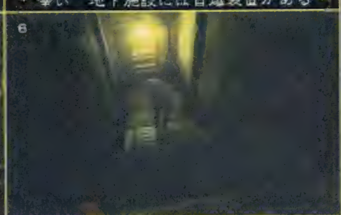
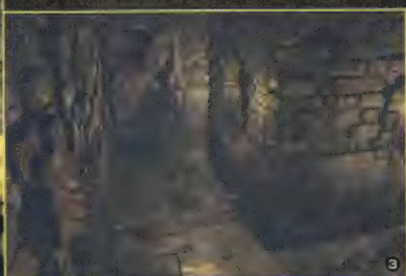
抜け落ちた床 レベッカを救出せよ！

猿型クリーチャーにより追い詰められたレベッカの足下の床が突然崩れ落ちてしまう。鉄骨にぶら下がってなんとか落下を逃れるレベッカだが、このままでは力尽きるのも時間の問題だ。ビリーで救助に向かわなければならない。1階の9ボイラー室を抜け、35地下ホールへ移動しよう。途中、猿型クリーチャーが多数出現するが、ヤツらは動きが早いうえに耐久力の高い非常にやっかいな存在だ。蛇行しながら攻撃を避け、できるだけ戦わずに切り抜けよう。35地下ホールの奥の扉を開け、36奈落へ入れば、レベッカを救助できる。



1


3


4

5

6

3


6

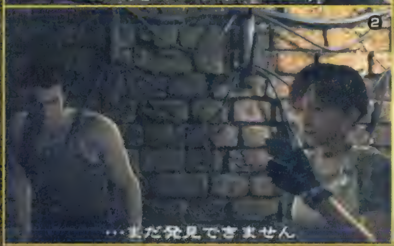

5

↑①足下が崩れ、落下寸前のレベッカ。②暗躍するウィリアムとウェスカー。[illegible]室から地下へ。レベッカが奈落[illegible]らかじめビリーがボイラー室は[illegible]ムースに進められる。⑥この角を曲がった扉[illegible]るとレベッカを救出できる。⑦力尽きたレベッカに救いの手が。⑧レベッカを引き上げるビリー。[illegible]とか間に合ったようだ。

語られるビリーの過去

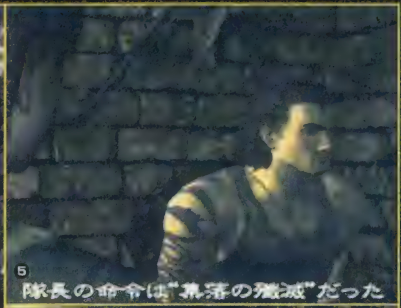
レベッカを救出すると、デモシーンに。隊長のエンリコからの、ビリー発見についての問いを誤魔化すレベッカ。そしてビリーは自分の過去を語り始める…。なお、この36奈落の部屋にはインクリボンとタイプライターあるので、セーブしておくといい。部屋の外には、来る前に撃退していなければ、猿型クリーチャーが多数徘徊しているので、レベッカと協力して撃退し、安全を確保しておくといいだろう。









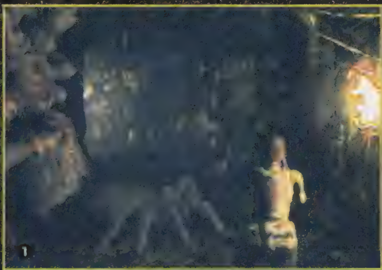


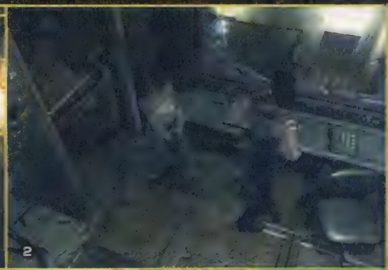


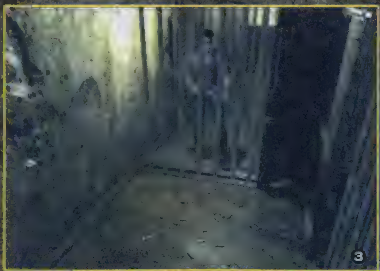
↑①エンリコからの通信。②ビリーは未発見と嘘を付くレベッカ。③ビリーが語る軍隊時代の忌まわしき記憶。④制止の声も空しく……。⑤惨劇の過去を振り返るビリー。⑥ビリーは集落の襲撃に荷担したのだろうか? どちらにせよ、彼はこの事件がもとで、「23人虐殺」の犯人というレッテルを貼られた。そして、その罪で死刑宣告を受けているのだ

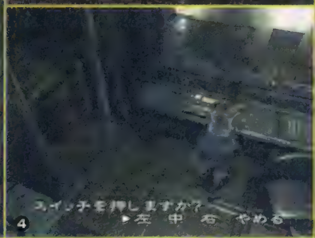
協力して通路を抜け、水のカギを入手

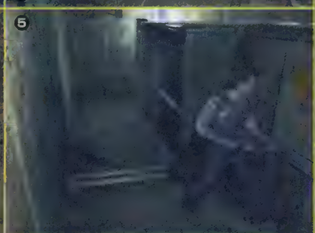
部屋を出て養成所のさらに地下深くの39訓練施設へ侵入。ここで2人を単独行動させる。レベッカで操作盤のスイッチを押して鉄格子を開け、ビリーを40訓練所内部へ侵入させよう。なお、このときビリーにはグレネードを持たせておく。操作盤のスイッチは3つあり、操作するスイッチに応じて開く鉄格子と閉じる鉄格子がある。少しずつビリーを進めてはレベッカでスイッチを押す、を繰り返し、訓練所の最深部に移動。途中にある硫酸弾を拾い、赤いスイッチを押すと、ハンターが出現する。ハンターは硫酸弾に弱いので(ハンターに限らず、ほ乳類系のクリーチャーに有効)、グレネードに硫酸弾をセットして迎え撃て!













↑①さらに地下へ進むと、そこは洞窟のようになっていた。②いったん別れ、ビリーは施設内へ。③レベッカで操作盤を動かし、鉄格子を開ける。④最初の鉄格子の側に硫酸弾があるので拾っておこう。⑤最深部の赤いスイッチを押すとバトルシミュレーションがスタート。⑥ハンターの弱点は硫酸弾だ。グレネードを構えて戦え!

2人を待ち受ける新たな恐怖…
この先は次号へ!

序盤で役立つバトルの基礎知識 +マップ付きシナリオ

攻略 バトルネットワーク ロックマンエグゼ3



現実世界と電脳世界を舞台に繰り広げられるRPG『ロックマン エグゼ』シリーズ最新作。今回はさらに進化したバトルに加え、第1話と第2話をポイント攻略。複雑な電脳世界のマップもあわせて紹介する。

GBアドバンス

タイトル	バトルネットワーク ロックマンエグゼ3
発売元	カプコン
発売日	12月6日
価格	4800円
ジャンル	データアクションRPG
プレイ人数	1~2人用
備考	GBA専用通信ケーブル対応

バトル攻略 前作からの変更点・追加要素を押さえておこう

序盤のうちに知っておきたい基礎知識を紹介するぞ。

新しいバトルチップの能力を把握しよう

『ロックマンエグゼ』の戦闘で重要な要素のひとつが、様々な効果を持つバトルチップ。今作で初登場となる新チップや、一部効果などが変更されたチップもたくさんあるぞ。これらのチップの効果を把握して戦略を練ろう。

今回新登場したバトルチップの例

サイドガン



↑上下3マスに誘爆するショット

コピーダメージ



↑敵1体のダメージを他の敵に移す

エアシュート



↑ヒットした敵を1マス後退させる

バンブーソード



↑前作には無かった木属性のソード

効果が変更されたバトルチップの例

エレキソード



↑攻撃力が大幅に増加したぞ

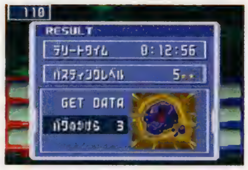
ラットン1



↑敵を自動追尾するようになった

「カウンター」で敵を倒すとアイテムがもらえる

敵が攻撃する瞬間にこちらの攻撃を命中させて倒すと「カウンター」となり、バトル終了後に「バグのかけら」というアイテムが手に入る。これを集めるとある場所でアイテムと交換してくれるぞ。



←前作ではフィールドに落ちていたバグのかけら。今回は敵から入手





↑→ラビリーが構えた瞬間に攻撃! 序盤の敵は動きが遅いので、カウンターの練習には最適だ

フォルダ作成の際の注意点

今回はバトルチップに「クラス」が設定された。レギュラーより高いクラスのチップはフォルダに一定数しか入れられなくなったのだ。フォルダ構成の際の戦略性がより重要になってくる。



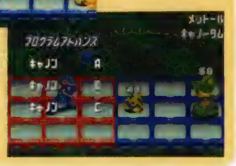
←メガクラスのチップは、1つのフォルダに5枚までしか入れられない

前作から引き継いだ要素も多数

一定のチップの組み合わせで発動するプログラムアドバンスや、戦い方でロックマンの姿が変わるスタイルチェンジなどの要素は今回も健在。またダブルデリートなどが成功したときには、画面に表示が出るようになったぞ。



←敵を同時に倒したときには、画面に表示が出てわかりやすくなった



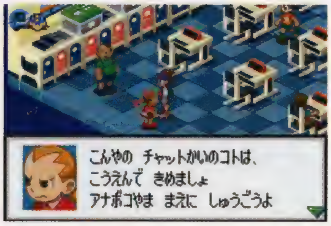
→狙って出すのは難しいが、すさまじい威力を持つプログラムアドバンス

シナリオ攻略　第1話　「真夜中の侵入者」

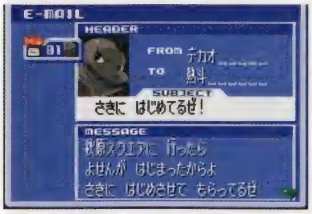
第1話の舞台は秋原町。熱斗とクラスメイトたちが暮らす平和な町なのだ。

公園でDNNのディレクターと出会う

ある日の放課後、公園でチャット会の打ち合わせをすることにした熱斗たち。公園に着くと、DNNのディレクターと名乗る人物に最強のナビを決める大会「N1グランプリ」出場の話を聞くことになる。まずは予選会場の「秋原スクエア」を目指そう。



↑教室でやいとたちと話をしよう





↑➡DNNのディレクター・砂山ノボルと出会った熱斗たちはN1グランプリへの出場を決意

秋原町



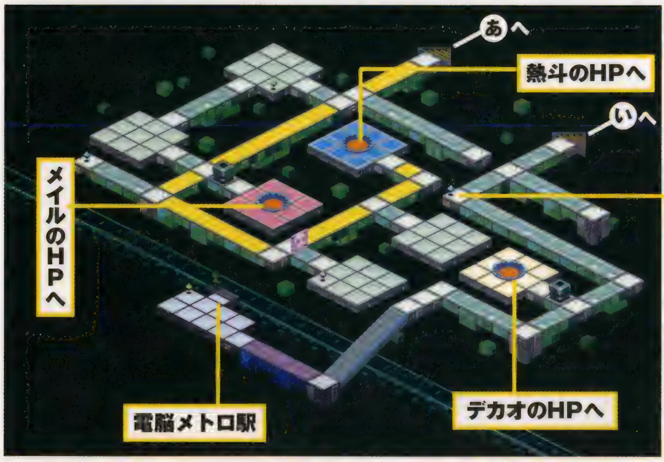
電脳世界を通って秋原スクエアへ

公園でみんなと別れたら、さっそく熱斗の家のパソコンから電脳世界にプラグインしよう。目的地である秋原スクエアへは、黄色で示された道を通っていけば迷わずたどり着くことができる。登場するウイルスは弱い敵ばかりなので、ここで新チップの威力やカウンターのタイミングなどを覚えよう。



↑電脳世界には様々なプログラムがいる。話しかければ役に立つ情報を教えてくれることも

秋原エリア1



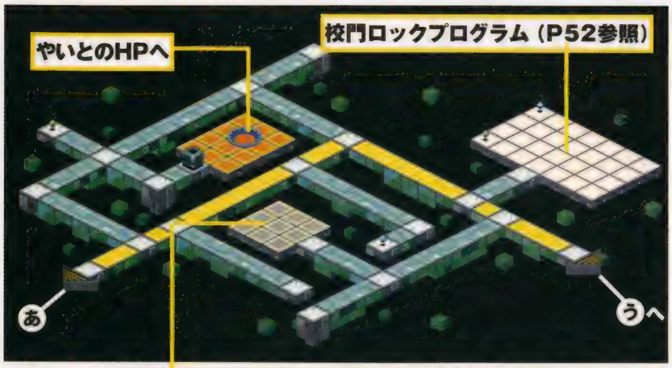
ミステリーデータには3種類あるぞ

青色のミステリーデータは一度取ったら無くなってしまうが、緑色のデータは一度プラグアウトすれば復活する。紫色のデータはサブチップ「オープンロック」がないと開かない。



←緑のミステリーデータが出現する場所はランダムなので注意

秋原エリア2



ネットショウニン　ロックマンの最大HPを上げるHPメモリや、バトルチップを売っている。特にHPメモリは重要。

秋原エリア3



秋原スクエア（P52）へ

秋原スクエアでN1グランプリに挑戦

秋原スクエアでは、DNNのナビから第1次予選の○×クイズを出題されるぞ。もし答えを間違えてしまっても、ミニゲームで敗者復活戦が行われるので心配しなくていい。3問正解すれば予選突破となる。



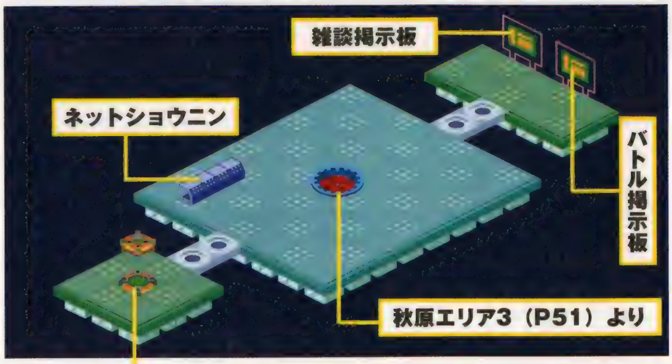
←秋原スクエアはウイルスが出現しない安全な場所だ





↑→問題の答えとなるデータを見つけて持って行こう

秋原スクエア



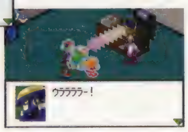
デカオのHPへ
デカオのHPに直接行けるショートカットだが、まだ工事中。第2話になると使えるようになる。

校門のカギを開けて深夜の学校へ

見事予選を突破した熱斗たちは、チャット会の後にデカオの忘れ物を取りに行くため、校門のカギを開けて夜の学校へ。しかし、校長室で謎のナビ「フラッシュマン」を使う不審な人物と出会う。催眠光線に操られたメイルたちを助け出せ！

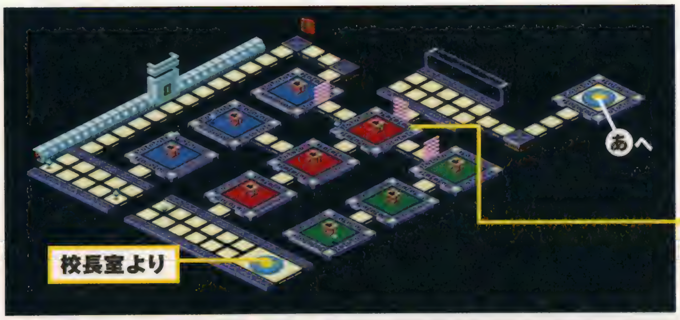


←校門のロックは秋原エリア2にある。いちど家に帰ってパソコンからプラグインしよう

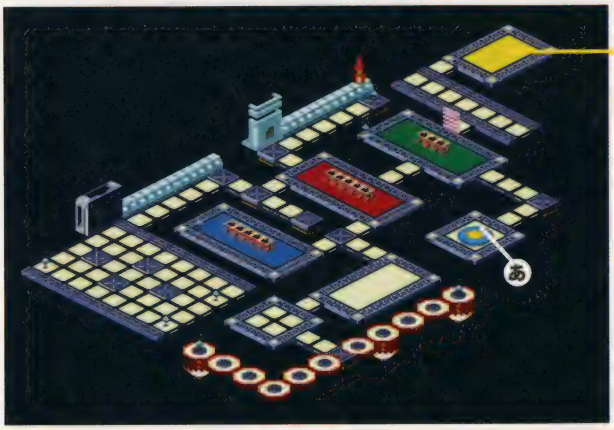


→パソコン画面から謎の光線を出すナビ。光をさえぎるものがどこかの教室にあったはず

校長のノートPCの電脳1



校長のノートPCの電脳2



明かりをつけて進め！
熱斗に現実世界の明かりをつけてもらうことで電脳世界も明るくなる。5年1組→職員室の順に明かりをつけよう。



←明るくなれば、隠されたミステリーデータが見えるようになる

ネットナビ攻略　フラッシュマン

HP：300
属性：エレキ

ソード系バトルチップで短期決戦を挑め

光を操る謎のネットナビ。動きが素早いのでロックバスターが当たりづらい。攻撃してくるときに一瞬動きが止まるので、その隙に攻撃力の高いソード系チップで反撃しよう。弱点はウッド属性なので、秋原スクエアで入手できるバンブーソードなどをフォルダに入れるといい。



←ロックマンを追尾してくる。引き付けてからかわせ



←HPが減ると電球を置いてくる。早めに破壊しよう



↑放電攻撃の間は絶好の攻撃チャンス。キャノンやロックバスターなどの遠距離攻撃を連続して叩き込もう



↑弱点属性で攻撃するとダメージが2倍に。バンブーソードなら140×2で280ダメージ！　一気に倒せるぞ

第1話：エピローグ

メイルたちを助けだした熱斗だったが、謎の男は「テトラコード」というものを持ち去って行ってしまった。彼の目的とはいったい？



→倒したはずのフラッシュマンが最後に大技を繰り出す。ロックマンは大丈夫？



↑学校を出た後、デカオとネットバトルをすることもできる。相手はガッツマンだ

シナリオ攻略 第2話 「動物園パニック！ 事件」

「科学省」と「よかよか村」に行けるようになる。行動範囲が広がるぞ。

町で最強のネットバトラーを探しだせ

メトロ秋原駅の入口で「チサオ」という男の子が、兄である「町で最強のネットバトラー」を探している。実はこの子はデカオの弟。学校の教室にいるデカオを呼びに行こう。駅前ではデカオにネットバトルを挑まれることになるぞ。勝っても負けても話は進むが、勝てばナビチップが手に入るので、本気を出して戦おう。



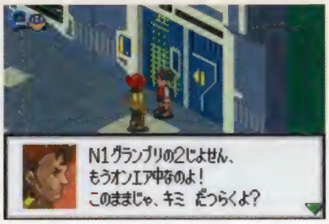
⬅メトロ駅の前を通せんぼしているチサオ。デカオを連れてこないと先に進めないぞ



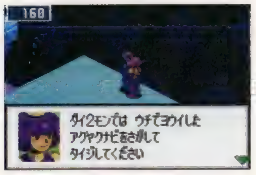
➡町で最強」の座をかけてデカオと勝負！ 勝敗によってイベントの内容が少しだけ変わる

科学省エリアで第2次予選

フラッシュマンとの戦い以後、調子が悪いロックマンを修理してもらうため、パパのいる科学省へ。ここで再びDNNのディレクターと出会い、N1グランプリ第2次予選が行われていることを知る。いちど秋原町に戻り、秋原エリアの電脳メトロ駅から、予選会場の科学省スクエアを目指そう。予選は全部で3つの問題が出題される。



⬆ディレクター再登場。科学省の電脳メトロ駅に行くことができる「C科学キップ」を渡してくれる。これで電脳メトロが利用できるようになる

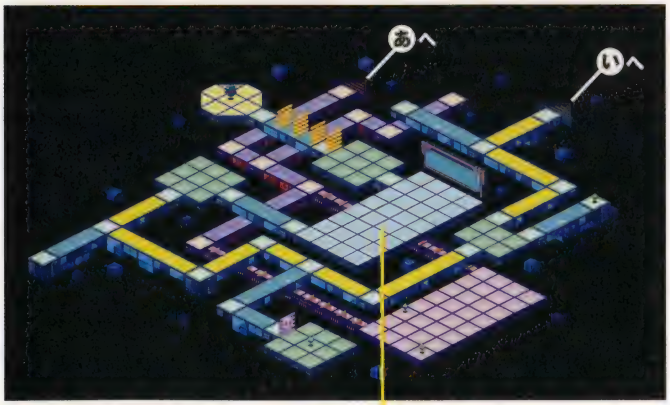


⬅第2次予選の第一問のサバイバルバトルをクリアすると第2問に進める



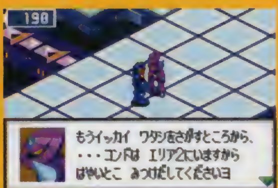
⬅第3問は秋原エリア2からエリア3へ向かう通路の付近で行われている

科学省エリア1



悪役ナビを追い詰めろ！

2次予選の2問目は、科学省エリアのどこかにいる悪役ナビを探すというもの。最初はエリア1のこの付近に隠れているぞ。



⬅2回目に会ったときはウイルスで攻撃してくる

ネットナビ攻略 ガッツマン

HP：500
属性：ノーマル

後列に下がって攻撃を避ければ楽勝

衝撃波とパンチで攻撃してくるが、動きが遅いので後列に下がれば簡単によけられる。こちらのパネルにヒビを入れる攻撃をしてきたら、慌てず穴の後ろに回るように移動しよう。穴が衝撃波を防いでくれるぞ。第1話ですでに戦っていると「V2」となり、少し能力が上がっている。



⬅HPは高いが、攻撃が当たりやすいので問題ない

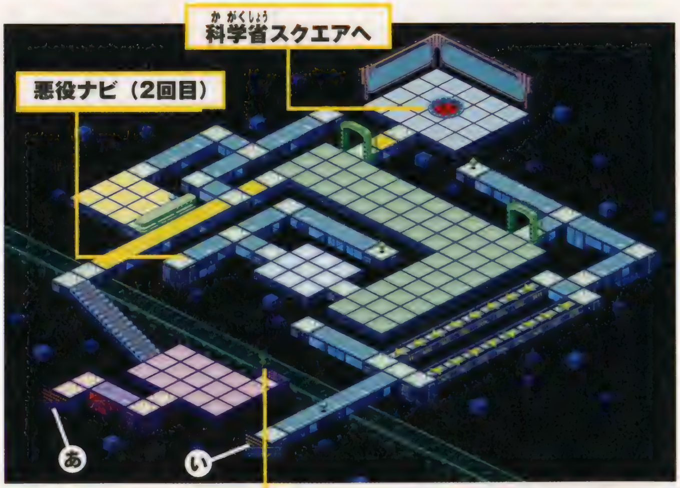


⬅こうなるとピンチ。移動するときは慎重に

科学省ロビー



科学省エリア2



電脳メトロ駅
他のエリアの電脳メトロ駅に移動できる。無料で使えるがイベントでキップを貰う必要がある。

「よかよか村」でナビカスタマイザー入手！

第2次予選終了後の翌日、熱斗たちは「よかよか村」へ宿泊学習に行くことに。その日の夜、パパからのEメールで「ナビカスタマイザー」を入手することができる。これでロックマンをよりパワーアップさせられるのだ。忘れずにプログラムを組んでおこう。このあとの戦いが楽になるぞ。



↑動物園が臨時休業のため、宿泊学習初日は自由行動。村の中を見て回ろう



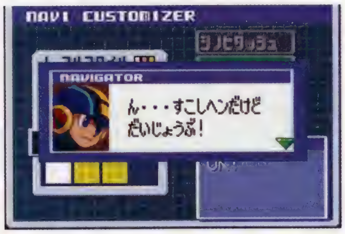
←ナビカス練習用のプログラムと、おまけフォルダを送ってくれる

よかよか村　動物園前



「ナビカス」でバグ発生？

ナビカスでルールを破ったプログラミングをすると「バグ」が起きる。バグ状態になると戦闘中にHPがどんどん減っていったり、思うように移動できなくなったりする。持っているプログラムを全て組み込もうとするとこうなる場合が多いので、あまり無理をしないように。



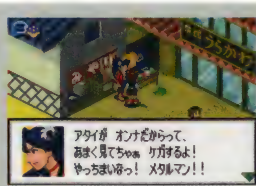
←この画面が出たらバグが起きている。もう一度プログラムを見直そう

ネットナビ攻略　メタルマン

HP：500
属性：ノーマル

常に動き回っていれば攻撃を避けやすい！

ロックマンの立っているパネルめがけて落ちてくるミサイル、エリア外周をブーメランのように移動するカッターなどで攻撃。ミサイル攻撃の場合は横に、カッター攻撃の場合は縦に動いて回避するようにすれば少しは楽になる。やはり攻撃力の高いソード系で一気に勝負を決めたほうが安全。



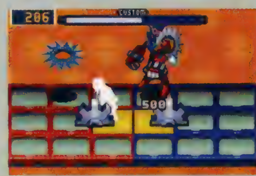
↑メタルマンのオペレーターのたま子。ナビカスタマイザー入手後、旅館の入り口に行けば戦うことができる



←カッターを避けるときは特に歯車に注意



←パネルが黄色く光ったらミサイルが落ちてくる合図



↑エリア中央を往復する歯車はかなり厄介。壊すことが出来ないので、落ち着いて動きを見よう

動物園パニックの真犯人を追え

宿泊学習の2日目に訪れた動物園で事件が起きた！　普段はおとなしい動物たちが突然暴れだし、チサオがさらわれてしまったのだ。パンダ舎の前にある説明マシンからプラグインし、動物たちが暴れだした原因を探るのだ。

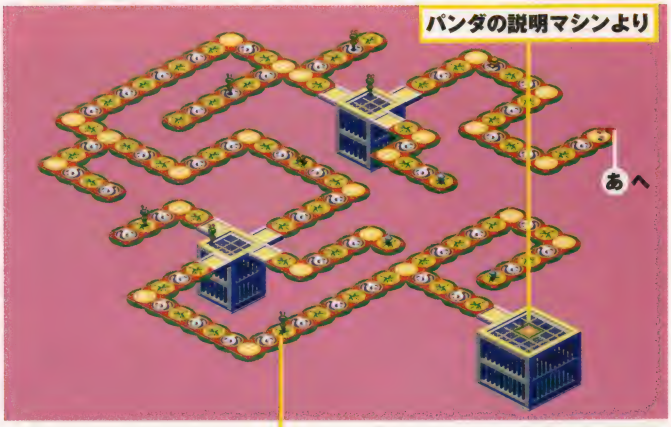


←チサオを追おう。動物園入口から左上に行ったところに抜け道がある

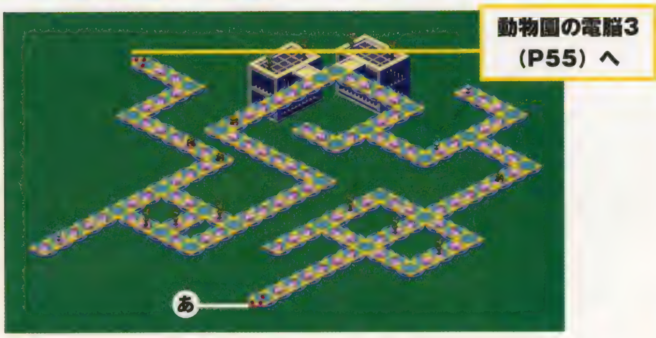


←動物園の飼育員から、今の園長はニセ者らしいという情報を得る

動物園の電脳1



動物園の電脳2



ウイルスに対抗したプログラムを連れて行こう

道をふさぐウイルスたちには、近くにいるプログラムを連れて行って対抗だ。ネズミのふりをしたウイルスにはネコ型プログラム、というふうに性質を考えて連れて行けばOK。



←対応するプログラムを連れて行けば、ウイルスが爆発して先に進めるぞ

復活したWWWのネットトナビを倒せ

道をふさぐウイルスが2匹の場合はこちらも2体のプログラムを連れて行こう。電脳世界の奥深くではボスのビーストマンと対決することになる。オペレーターは壊滅したはずのWWWのメンバーらしいが…？



↑ウイルスをどける方法は前のエリアと同じだ





↑➡ワイリーは生きていた！ 事件の黒幕、WWWのビーストマンと対決することに

ネットナビ攻略 ビーストマン

HP：500
属性：ノーマル

ナビチップを使って確実に攻撃を当てろ

高スピードで移動する猛獣型ナビ。近づいたところをソードで反撃しようとしても、先に攻撃されてしまうこともしばしば。確実に攻撃を当てるには、発動後に時間の止まるナビチップが便利。ガッツマンやメタルマンをフォルダに入れておこう。ビーストマンが攻撃モーションに入ったときは、一歩後ろに下がるように移動すれば安全だ。



➡縦3マスを爪で切り裂く。あわてずに後ろに下がってかわそう。



⬅ロックマン目掛けて斜めに体当たりしてくる。これも後ろに一歩後退するだけでかわせる

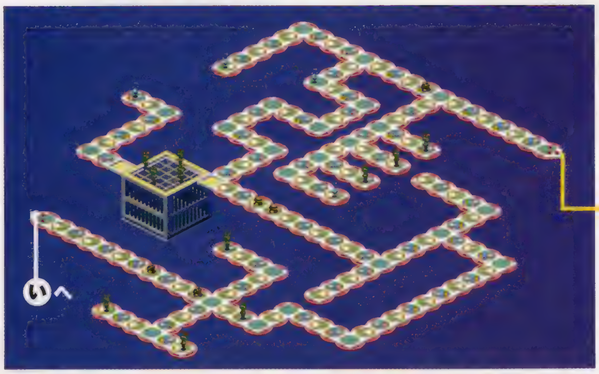


↑HPが半分を切ると、体を分裂させて体当たりしてくる。上下に移動して避けよう

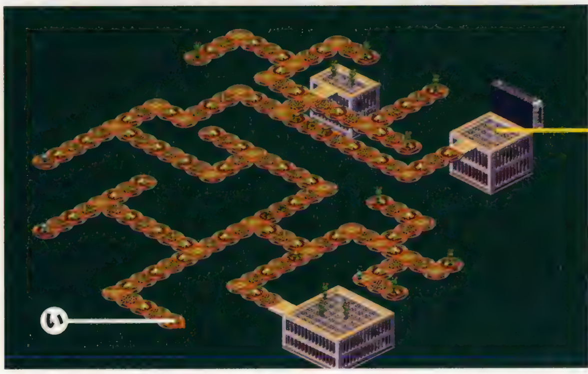


↑ガッツマンで相手の移動範囲を狭めれば、キャノンなどの攻撃も当たりやすくなるぞ

動物園の電脳3

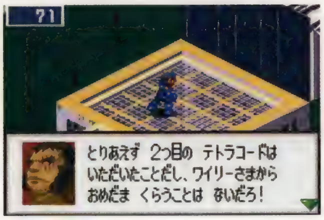


動物園の電脳4



第2話：エピローグ

ビーストマンを倒したことで、操られていた動物たちはおとなしくなり、チサオも無事救い出された。動物園に平和が戻ったものの、園長になりすましていたWWWのオペレータには逃げられてしまう……。



↑前回と同じく、WWWの作戦の目的は、テトラコードを集めることるらしい



↑デカオにぶじ助け出されたチサオ。兄のことを見直したようだぞ

第3話以降、WWWとの戦いはさらに激しいものとなる!!

2体のWWWナビとの戦いに勝利したロックマン。しかしWWWの攻撃の手は緩まることがない。彼らの捜し求める「テトラコード」とは何なのか？ワイリーが「契約」した相手とは誰なのか？ 第3話以降ではこれらの謎が少しずつ明らかになっていく。またロックマンのスタイルチェンジや、ナンバートレーダーなどといった要素も次々と登場するぞ。

WWWの切り札とは？



↑WWWが対ロックマン用に用意したものとは？新たな強敵が登場するのだろうか？

⬇今後のシナリオで、ロックマンの新たなスタイルチェンジを見ることができるぞ！





ロックマンのスタイルチェンジ発動！

逆転裁判2

ネタバレ注意!!

困ったときのためのヒント集　PART 3

GBアドバンス	
タイトル	逆転裁判2
発売元	カプコン
発売日	発売中
価格	4800円
ジャンル	法廷バトル
プレイ人数	1人用

第3話『逆転サーカス』。真犯人は誰なのか?

誰もから慕われているサーカスの団長が殺害された。事件当日は雪が積もっていたのにも関わらず、殺害現場には被害者の足跡しか残されていなかった…。そして、この事件で逮捕されたのは、ゴージャスな魔術師、マックス・ギャラクティカ。彼の得意な魔術は、なんと空中飛行。はたして成歩堂は彼を救えるのか?



↑前号では、第1回探偵パートを紹介したので、今回はその続きから攻略していこう



第1回法廷パート ①リロくんが見た人物は?

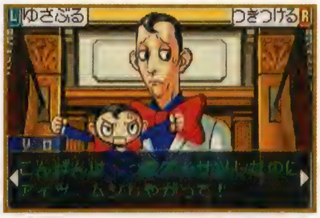
イトノコ刑事の事件詳細報告に引き続き、犯行現場に向かうマックスを見た、というリロくんが証言台へ。彼は、ずっと現場付近に立っていて、その間犯行現場に向かったのは1人だけだと証言している。しかし、本当にずっとそこで見ていたのだろうか。見ていない間に別の人間が通った可能性は?



↑大きな箱につっぷしている被害者。被害者以外の足跡は確認できない。犯人はいったい…



↑目の前をマックスが通ったという。しかし、マックスの衣装を着た、別人という可能性も…



↑通りかかったマックスに挨拶をしたというリロくん。あいさつをするほど仲が良かった?

第1回法廷パート ②トミーは本当に目撃したのか?

次の証人は、犯行現場近くの宿舎に寝泊まりしている、ピエロのトミー。事件当日、現場で被害者とマックスを目撃したと証言する。彼は、犯行の瞬間を目撃したと言うのだが、果たして本当に見たのだろうか。証言を「ゆさぶる」っていくと、なにやらムジュンしたところがあるようだが…。



↑マックスが被害者を殴った瞬間を目撃したという。それが本当なら決定的な証言だが…



↑犯行に使われた凶器は見ていない。どうにも証言内容がいい加減なような気がするぞ



↑本当に犯行の瞬間を目撃したのかどうか。この証言のムジュンを見つけない限り進展はない

第1回法廷パート ③飛んでいった犯人

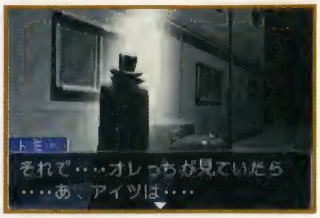
実は犯行の瞬間を見ていなかったトミー。ウソをつこうとしているワケではないようだが、証言の内容がイマイチあやふやだ。マックスが現場から立ち去るまで見ていたというが、それが本当であればある証拠品とのムジュンが生じる。トミーは、最後に犯人が立ち去った方法を証言するのだが…。



↑現場から立ち去るまでの間、ちゃんとかぶっていたというトミー。かぶっていたのは…



↑ずっと見ていたのなら、立ち去った所も見ていたはず。現場には犯人の足跡はなかったが…



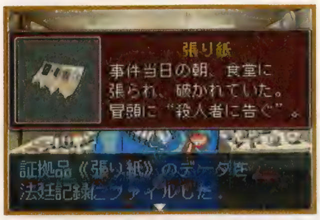
↑犯人は空に向かって立ち去ったという。そんなことが本当にあり得るのだろうか?

第2回 探偵パート ①胸像と張り紙

マックスの話によると、食堂には彼の銅像が飾ってあったらしい。しかし、その銅像が姿を消している。さらに食堂には謎の張り紙も…。それらの新しい証拠は何を示しているのか? また、次の法廷では、検察側は犯人が空を飛んで立ち去ったところを目撃した、アクロを証人に呼ぶつもりらしい。



⬆食堂に飾ってあったというマックスの銅像がなくなっている。誰が持っていったのだろうか



⬆事件当日の朝、脅迫めいた張り紙が貼られていた。そしてそれを見た団長が破いたという



⬆いったいこの張り紙は何を意味しているのだろうか。今回の事件の重要なキーポイントだ

第2回 探偵パート ②アクロの心境

次の法廷の証人となるアクロは、アクロバットでケガをして車椅子生活を送っているという。しかし、サイコ・ロックで心を閉ざしている所をみると、ケガの原因は別にありそうだ。サイコ・ロックを解くために、事実を探り出そう。十分な聞き込みができたら、後は法廷で勝負!



⬆サイコ・ロックで心を閉ざしているアクロ。ケガの原因をひた隠しにしたいようだが…



⬆脅迫めいた張り紙は、最初はミリカのポケットに入れられていたらしい。誰が入れたのか?



⬆アクロに口止めされて、トミーにもサイコ・ロックが。彼のロックも解かなければならない

第2回 法廷パート ①アクロを告発

犯行現場から空を飛んで逃げていくマックスを見たと証言するアクロ。しかし、犯行現場に残されていた証拠品のことを考えると、証言内容にムジュンが生じる。そして大胆にもアクロを真犯人として告発する成歩堂。はたして、アクロには犯行が可能だったのか? そう、ある物を凶器にすれば…。



⬆2階にある自分の部屋の窓の外を飛んでいくマックスを見たと証言するアクロだが…



⬆アクロを真犯人として告発する成歩堂。果たして彼が犯行を行うことは可能だったのか?



⬆車椅子で生活しているアクロ。彼が犯行を行った方法を説明する必要がある

第2回 法廷パート ②犯行方法を推理せよ

食堂から無くなっていた胸像を落とせば、下にいた団長を殺害することはできる。しかし、胸像を持って団長の頭の位置を確認することはできないという。もし、団長の頭の位置を確認しなくてもいいとしたら? もし、特定の位置に団長がいることを知っているとしたら? ある証拠品が証明している。



⬆胸像を持って身を乗り出すことは身体的に不可能。乗り出す必要がなかったとしたら?



⬆知ることはできなくても、元から知っていたとしたら、わざわざ乗り出す必要などないのだ



⬆犯行が可能であることを証明しても、犯行の動機は…。そして法廷は後編へと続くのだった

そして最終話『さらば、逆転』へ



➡前作の3話に登場した大江戸戦士トノサマン。今回登場するのは、その続編にあたる大江戸戦士トノサマン・丙だ



⬅逮捕されたのはトノサマンを演じる王都楼（おおとろう）。殺されたのは忍者ナンジャを演じる藤見野（ふじみの）だ

全日本ヒーロー・オブ・ヒーローの受賞会場で起こる殺人事件。前作に引き続き、またしてもあのトノサマンが容疑者に! そしてなんと、真宵ちゃんが誘拐されてしまう!?



⬆なんと真宵ちゃんが誘拐されてしまった!! 犯人からの要求は、王都楼を弁護して無罪を勝ち取ること。いったいどうなってしまうのか!?



君は見たか!? 幻のエクストラステージに挑戦!

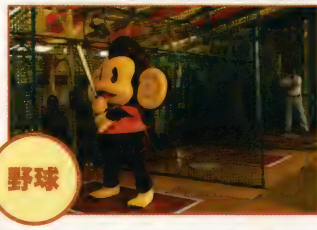
スーパーモンキーボール2

スーパーモンキーボール2　CMクリップ集 ②


ボウリング
見事なフォームを披露するアイアイ。狙うはもちろんストライク!


ボクシング
ボクシングの猛練習! でも、顔が大きくて殴られやすそう…


射的
ガンシューティングというより、お祭りの射的の雰囲気


野球
バッティングセンターのアイアイ。ホームラン目指して特訓中

ニンテンドーゲームキューブ

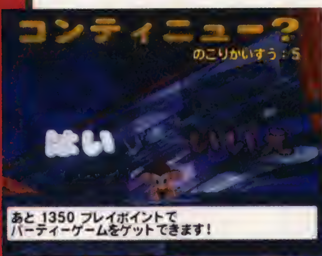
タイトル	スーパーモンキーボール2	ジャンル	アクション
発売元	セガ	プレイ人数	1〜4人用
発売日	発売中	メモリーカード	2ブロック以上
価格	5800円		

今回はチャレンジモードの隠し要素「エクストラステージ」への行き方を公開! パーティーゲームは前号攻略した3本に続き、じっくり遊べるタイプの4本をワンポイント攻略しているぞ。

めざすはノーコンティニュークリア! チャレンジモードのコツ

チャレンジモードは、次々と現れるステージをクリアする腕試し用のモードだ。ストーリーモードと違って、ミスするとおサルの数が減り、ゼロになるとゲームオーバー。コンティニューも5回しかできない。なお、難易度は3種類あるが、どれもノーコンティニューで最後までクリアすると、エクストラステージという隠しステージが出現する。ぜひ挑戦しよう!


⬆チャレンジモードには、ストーリーモードにはないボーナスステージがある。バナナを取り放題だ!



⬅おサルがゼロになるとゲームオーバー。コンティニューは5回しかできないので、ウデがないとクリアするのはかなりキビしい



⬇ノーコンティニューで最後までクリアすると、そのままエクストラステージに突入! 難易度はさらに高くなっているぞ

エクストラステージ出現!

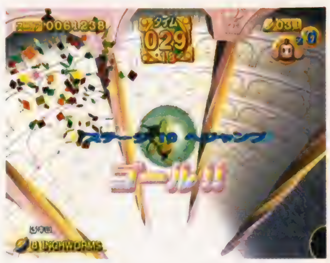
タイムよりバナナ! 100本取って1UPだ

チャレンジモードでは、バナナを100本取るたびにおサルの数が1匹増えていく。おサルがゼロになるとゲームオーバーになるこのモードでは、点数よりもおサルの残数の方が重要。早くゴールしてタイムボーナスを稼ぐより、時間ギリギリまで粘ってバナナを集めるのだ。ただし、バナナを取りにいって落ちるのは本末転倒。あくまで安全な場所にあるものを集めよう。


⬆房バナナは1つでバナナ10本分! たくさん集めて、おサルの数を増やすのだ!!

色ちがいのゴールに入ってワープ!

ステージのなかには、2つ以上のゴールが用意されているものがある。普通のゴールは青色だが、緑色のゴールに入れば2つ先のステージへ、赤色のゴールに入れば3つ先のステージまでワープできる。ただし、緑や赤のゴールは入るのは難しいうえ、次がバナナを稼ぎやすいステージだと逆に損してしまう。とにかく早く進みたいときは狙ってみよう。



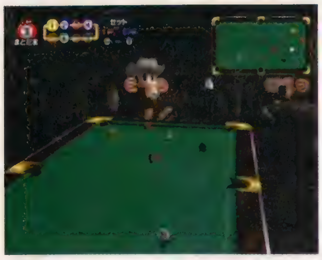
⬆普通の青いゴールでなく、緑色のゴールへ入ると、2つ先のステージへワープできる

パーティーゲーム攻略第2回は、じっくり遊べる4本をセレクト

前回攻略した3本に続き、今回はじっくり遊べる4つのパーティゲームをワンポイント攻略しよう。なお、このうち「モンキーボート」は、ポイントをためて買わないと遊べないぞ。残りの5本は次号で攻略予定だ。

モンキービリヤード2

最大プレイ人数：4人
操作の難易度：普通
プレイ時間：1試合3～5分



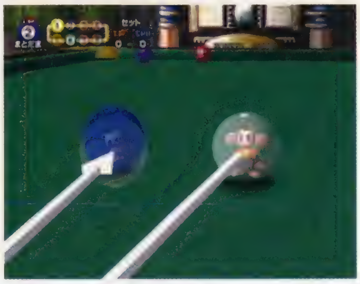
華麗なショットを決めろ

おサルの入ったボールでビリヤード。ナインボール、ゴーキュー、ローテーション、エイトボールの4つのルールでゲームが楽しめる。

ポケットと落とす球の直線上を狙え！

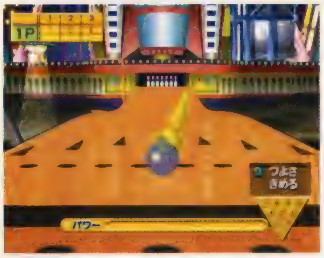
慣れないうちは、必ずガイドをオンにしておくこと。つくときは、まず落としたい球とポケットが一直線に重なるようにCスティックで視点を変更する。そこにガイドの手球が重なるようにしてから打てば、正確にポケットの方向へ球を転がせるぞ。なおショット時に球の上をつけば手球が前に、下をつけば後ろに転がる。ファールにならないよう調整しよう。

⬇写真のように、まずは打つ球とポケットが重なるように視点を動かす。そこにガイドの球をぴったり重ねてから打とう



モンキーボウリング2

最大プレイ人数：4人
操作の難易度：やや高め
プレイ時間：1ゲーム約5分



超変則レーンに挑め

普通のボウリングもできるが、レーンが曲がったり動いたりする「スペシャルモード」が楽しい。使用キャラごとに能力が違うのもポイントだ。

カーブはパワーと回転のバランスが決め手

まず方向をきっちり決めたいところだが、動きが速いので慣れないうちは難しい。それをカバーするのがカーブだ。方向が大きくズレたら、パワーを弱くして強い回転を、さほどズレていなかったら、パワーを強くして回転を弱めにしよう。同じ回転でも、パワーが弱いほどカーブが大きくなる。ただし、カーブのかかり具合はキャラによってかなり違うのを忘れずに。



⬆矢印が変な方向を向いたら、パワーを弱めに



⬆回転を強くすれば、大きくカーブして中央へ

モンキーゴルフ2

最大プレイ人数：4人
操作の難易度：普通
プレイ時間：ハーフ10～15分



13種のクラブを使いこなせ

前作のパターゴルフから大幅に進化！ 13種類のクラブを使い分ける、本格的なゴルフに。ゲームらしいアクロバチックな難コースも楽しめるぞ。

ボールの打つ位置で球筋を調整

打つ方向を決めてAを押してから、実際にインパクトするまでの間、スティックでボールのどこを打つかを決められる。これはかなり重要で、右寄りに打てばフック（左曲がり）、左寄りに打てばスライス（右曲がり）、下寄りに打てばバックスピン（ボールが止まりやすい）、上寄りに打てばトップスピン（転がりやすい）になる。使い分ければ、戦略の幅が広がるぞ。

➡ボールを打つ動作の最中にスティックで打点を移動





⬅ボールのどこを叩くかで、カーブやスピンがかかる

モンキーボート

最大プレイ人数：4人
操作の難易度：高い
プレイ時間：1コース約5分



ボールに乗って急流下り

LRボタンをタイミングよく連打して、ボートを漕いでいく。レース中に出てくるアイテムをうまく使えば、レースを有利に展開できるぞ。

LRはゲージが赤くなるまでしっかり押そう

あわててLRボタンを連打しても、スピードは上がらない。下のゲージが赤くなるタイミングでテンポ良く連打するのがコツだ。カーブではLRのどちらか一方を押すのだが、連打すると曲がり過ぎることが多い。緩いカーブでは片方を押すのを1～2回止める、くらいがちょうどいいぞ。あわてて壁にぶつからないことが勝利への近道だ。



⬅コース中を流れる木箱にはアイテムが！アイテムはどれも強力

➡下のゲージに注目。赤くなるまで押したほうが、スピードがアップするぞ



桃太郎電鉄11 ブラックボンビー出現！の巻

11で追加された新イベントと友だちに差をつけるテクニックを紹介

ニンテンドーゲームキューブ

タイトル	桃太郎電鉄11 ブラックボンビー出現！の巻	ジャンル	ボードゲーム
発売元	ハドソン	プレイ人数	1～4人用
発売日	発売中	メモリーカード	5ブロック
価格	6800円		

順位決定に大きく影響するさまざまな新イベント

本作は、日本全国をボードマップに見立て、サイコロを振って鉄道の路線や海路を進みながら目的地を目指す人気ボードゲームシリーズの最新作。今回は、本作が初登場となる新イベントを紹介。これらのイベントを発生させることができれば、さまざまな特典を得ることができるぞ。一発逆転を狙うこともできるので、どんどんイベントを起こしてみよう！

従来のイベントも演出が派手にパワーアップ

台風の襲来



↑小型の台風が襲来！　台風による被害の演出も臨場感が大幅にアップしているのだ

銀河鉄道カード



↑「銀河鉄道カード」を使うと、夜空へと吸い込まれるように列車が浮かび上がっていくのだ

ドジラースVSモモトラマン

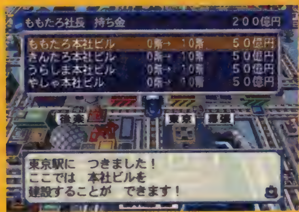




↑→ドジラースの襲撃場所も前作から変化。対抗するにはモモトラマンを呼ぼう

投資総額1兆2000億円！ 100階建ての本社ビル

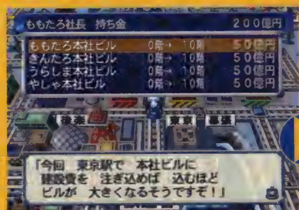
本作では、ゲームのスタート地点である東京駅に止まることで、本社ビルを建てることができる。しかし、本社ビルを建てるには莫大なお金が必要となるのだ。この本社ビルは、10階ごとに増築していくことが可能。増築を繰り返すことで、最初は小さかった本社ビルの外観がだんだんと立派なものになっていくぞ。なお、本社ビルはちゃんと資産換算されるほか、持ち金がマイナスになったときにも売却しないで済むという特徴があるのだ。



←東京駅の物件は本社ビルだけ



↑50億円出すことで10階建ての本社ビルが建った。しかし、最初は看板しか見えないぞ

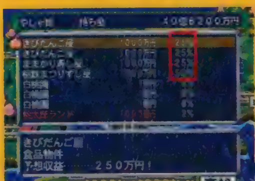




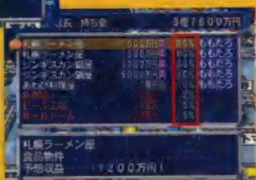
↑→本社ビルを大きくするには増築を繰り返せば良い。ビルを100階建てにするのにかかる金額の合計はなんと1兆2000億円！

知っていると得をする 5つの㊙テクを伝授

一見、運頼みのゲームに思える『桃鉄』だが、実は勝利に近づくには十分な戦略が必要となる。ここでは『桃鉄』で勝利するためのテクニックを紹介。すべて覚えて対戦プレイで勝利の可能性を高めよう！



←同じ値段の物件でも収益は違う。物件を購入するときは、収益をよく確かめてからにすること



→増資での収益の伸び方も物件によって違う。中には増資を行なうことで収益が大きく伸びる物件もあるぞ

①同色駅の密集地帯を覚えよう

日本の各地には同じ色の駅が密集している地帯がいくつか存在する。この地帯を覚えておくと、お金やカードを集めたいときなどに有利に展開できるのだ。

プラス駅密集地帯



←お金が必要なときはプラス駅の密集地帯をウロウロしてお金を貯めていこう

カード駅密集地帯



→カード駅密集地帯でカードをたくさんゲットすれば一発逆転も十分に狙えるぞ

②貧乏神から逃れる方法

誰かが目的地に入りそうな場合は、カードを使ってでもほかのプレイヤーより1マスでも目的地へ近づこう。これだけで、貧乏神の心配はなくなるのだ。

残りマス数に注目しよう



←誰かが目的地に入りそうなときは、その時点での目的地までの残りマス数を必ずチェックしよう

進行形のカードで1マスでも近づこう！



→一見カードのムダ遣いに思えるが、貧乏神から受ける被害の額を考えれば安いものだ

新バラエティゲーム「火の国で鬼ごっこ」

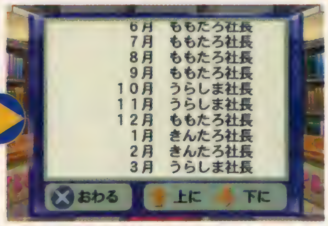
「火の国で鬼ごっこ」は九州地方のみを舞台に鬼ごっこを繰り広げるバラエティゲーム。サイコロで鬼を決め、鬼にピッタリと重なるか追い越されることで鬼が交代。2年目の3月終了の時点で鬼になっていたプレイヤーが負けとなるルールとなっているのだ。



↑鬼になると毎月ペナルティがある



↑最後に鬼だったプレーヤーが負けになるのだ



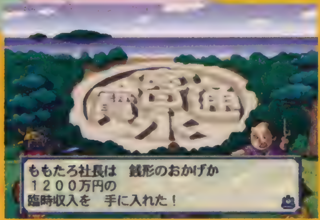
↑終了後は鬼の履歴を見ることもできるのだ

見ればお金に困らない!?
観音寺銭形

四国地方のどこかの駅に止まることで起こるイベント。「銭形を見れば一生お金に困らない」と言ういわれの通り、このイベントを起こせばその場で臨時収入が得られるほか、その後も数ヵ月間に渡って毎月臨時収入が得られる嬉しいイベントだ。



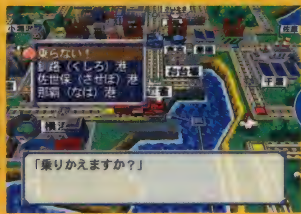
←四国の観音寺を探そう！



↑この臨時収入はしばらくの間続くのだ

海路の移動が楽になる
猛スピードの超高速船

海路を進むことができるフェリー乗り場でランダムで起こるイベント。フェリーの航路にある駅を飛び越えて、一気に別のフェリー乗り場へ到着することができる。複数のフェリー乗り場へと行ける場合は、行きたいフェリー乗り場を選べるので安心して乗り換えることができるのだ。



→行き先は自由に選べるぞ


←目的地まで一気に行けるのだ

カードをくれるかわいい妖怪
米沢の雪ん子

東北地方のある駅に止まることで起こるイベント。かわいい雪ん子が現われて、お土産としてカードを1枚くれるのだ。もらえるカードは複数の中から選ぶことができるので、必要なカードをもらうようにしよう。



↑寒いときでなければ雪ん子には会えない？



↑必要なカードを選んでもらっていこう

何が起こるかわからない!!
?マスで起こるイベント

何が起こるかわからない？駅に止まると起こるイベント。以前からおなじみのイベントだが、今作ではいくつかの新イベントが追加された。お金がもらえたり、借金が帳消しになるなど有利になれるイベントのほかに不利になるイベントもあるので注意が必要だ。



→?駅の場所を覚えておこう



↑運が良ければ大金が手に入ることもあるぞ

3 便利なカードを使いこなそう

各カードには効果的な使用のタイミングが存在する。ほかのプレイヤーの動きを先読みしたり、全体の状況を判断しながら使っていくようにしよう。

三三七拍子カード



←3、3、7の順に進める。目的地まで3、6、13マスのときに使うと確実に止まれる

ブックマークカード



←カードを使った駅に一瞬で移動できる。各地域の拠点となる駅で使っておこう

4 ワープ駅の場所を覚えよう

全国各所に点在する4ヵ所のワープ駅。このワープ駅を上手に使えば、目的地の近くまで一気に近づくことが可能。ワープ駅の場所は早めに覚えておこう。

目的地を決めて…



←ワープすれば持ち金は0円になる。勝負時では持ち金との兼ね合いを考えて使おう

ワープしよう！



←目的地に最も近い場所を探し出しワープすれば、一気に有利になることもできるのだ

5 目的地の地形に注意しよう

目的地にはサイコロでピッタリの数を出さなければ止まれない。各目的地は周囲の地形によって入りやすさが違う。入りにくい駅が目的地の場合は注意しよう。

入りやすい目的地



←目的地の周りが小さくループしているので回る方向を変えることで止まりやすくなる

入りにくい目的地

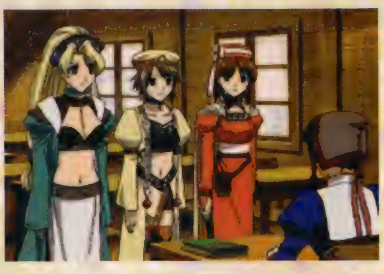


→行き止まりにあるため止まりにくい。「○進めるカード」などを使うと良いだろう

Atelier Marie, Elie & Anis
マリー、エリー&アニスのアトリエ ～そよ風からの伝言～

GBA版の新要素が続々判明

GBアドバンス	
タイトル	マリー、エリー&アニスのアトリエ ～そよ風からの伝言～
発売元	バンプレスト
発売日	2003年1月24日
価格	5800円
ジャンル	RPG
プレイ人数	1人用



オリジナルアイテムを作り出し自分だけの本を作るRPG

PSやGBで発売された人気シリーズの最新作がGBAで登場。本作はこれまでのシリーズと同様に、まだ誰も見たことのないアイテムを錬金術を用いて作り出し、その方法を本に書き記すことがゲームの目的なのだ。



アニス・リュフトヒェン

←本作が初登場となる新米錬金術士。教師を目指しマリーたちの元へやってくる



マリー

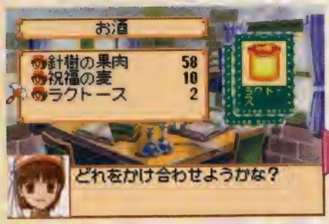
←元は落ちこぼれだったが、努力で一流錬金術士に。性格は少々がさつ



エリー

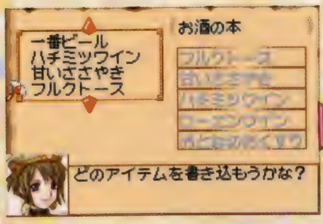
➡マリーとともに暮らす錬金術士。人の暮らしに役に立つ錬金術士を目指している

基本的な本執筆の流れ





⬆➡頭に浮かんだイメージのままに新たなアイテムを作り出すイメージ調合。この調合では、複数の素材を思うままにかけ合わせ、新たなアイテムの作成にチャレンジするのだ

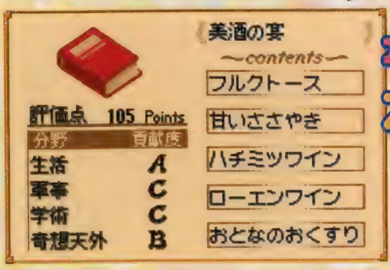


⬆見事アイテムが完成したら、調合のレシピを本に書き記すことができるようになるのだ



⬆できた本に書き込んだレシピによって評価が変化。本のタイトルも同様に変化するのだ

オリジナルレシピを本にしよう!



⬅本に対する評価は、評価点と各分野での貢献度で表わされる。珍しいアイテムを作り高評価を得られる本を目指そう

街の外では強敵とのバトルが待つ

錬金術の材料の多くは街の外で手に入る。しかし、街の外ではモンスターが襲いかかり、バトルへと突入することも。なお、錬金術に用いる材料の中には、モンスターとのバトル後にしか入手できないものも存在するのだ。



⬅マップ上で敵と遭遇!



⬅戦闘では必殺技も出せる



⬆街で情報を得ないと出現しない敵もいそうだ



⬆横視点で迫力のあるバトルが繰り広げられる

ミニゲームで景品をゲットしよう!

本作の冒険の舞台となるさまざまな都市では、海釣り・闘技場・ウォルフレースの3つのミニゲームを楽しむことができる。なお、これらのミニゲームをクリアすることでしか手に入らないアイテムや、ミニゲームにしか登場しないライバルキャラも存在しているので1度は挑戦しよう。



⬆しかけをポイントに投げこんで、糸が切れないように気をつけながら魚を釣り上げよう



⬆1着になるウォルフを予想するミニゲーム



⬆闘技場での1対1でのバトルに勝ち抜こう

ことばのパズル もじぴったん アドバンス®

ことばの勉強もできるパズルゲームのゲームシステムとモードを紹介

GBアドバンス			
タイトル	ことばのパズル もじぴったん アドバンス	価格	4800円
発売元	ナムコ	ジャンル	パズル
発売日	2003年1月10日	プレイ人数	1人用

もじを並べてことばを作るパズルゲーム

もじが書かれたブロックをボードの上に置き、ことばを作っていくパズルゲーム。ブロックは横か縦に1つ以上のことばを作れれば、ボード上に置くことができる。制限時間内にクリア条件を満たしていこう。

もじをくっつけよう！



↑→ここに"じ"のもじブロックを置くことで、「だがし」ということばを作れる

画面の見方

えらぶくん
もじブロックはここから選ぶ。基本的には自由に選ぶことができるが、ステージによっては選べるもじに制限がある場合も。なお、もじブロックは1度使うとなくなってしまう。

たいむ
制限時間。0になるとクリア失敗になる。

辞書
作ったことばの意味を教えてくれる。

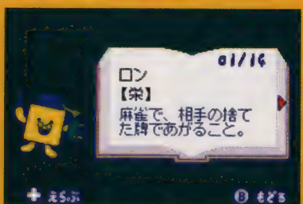


クリア条件
ここに表示されるさまざまな条件を満たせばステージクリアとなる。

マス
上下左右の文字と何らかのことばを作れれば、もじブロックが置ける。

76500語以上を認識する辞書を搭載

本作が認識できることばの数は、一般の国語辞書1冊分以上に相当する76500（ナムコ）語以上。そのため、ことわざや流行語・死語・外国語などのさまざまなことばを作ることができる。また、ゲーム中は、作ったことばの意味を最大99個まで確認できる便利な機能もついているのだ。



↑思いもよらないようなことばを作っても認識してくれるほど、語彙が豊富なのだ

2つのモードで600以上のステージを楽しめる

本作はアーケード版からの移植モードとなる「あーけーど」以外にも、家庭用オリジナルステージだけを収録した「じっくりぱずる」などのさまざまなモードが存在。遊べるステージの数は合計で600以上の大ボリュームだ。

3つのコースから選べる　あーけーど

アーケード版の移植となるモード。このモードでは、アーケード同様に決められたステージをクリアしていく「かんたん」「ふつう」コースのほか、遊ぶステージを自由に選べる「おこのみ」コースが追加されているのだ。



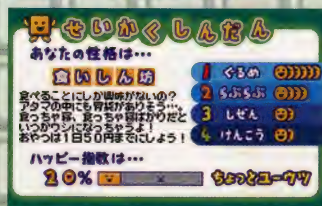
←好きなステージをプレイできる「おこのみ」コース



←難易度でステージの形が大きく変化することもある



↑2ステージクリアするごとにスロットが遊べるのだ



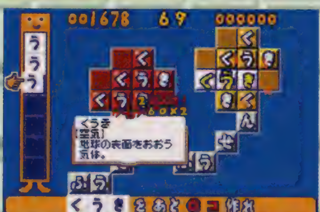
↑プレイ中に作ったことばで性格診断をしてくれるぞ

300以上のオリジナルステージ　じっくりぱずる

300以上ものオリジナルステージをクリアしていくモード。このモードでは、1つのテーマごとに1～3の3段階の難易度が用意されており、その中の難易度1をクリアすると、次のステージへ進めるようになっているのだ。



←テーマ1つごとに3段階の難易度が用意されている



↑「じっくりぱずる」モードに登場するステージは、すべてオリジナルのステージなのだ



↑1度はステージをクリアしないと、次のステージへは進むことができないぞ

RPGツクール® アドバンス

GBAで自分だけのオリジナルRPGを作ろう

GBアドバンス

タイトル	RPGツクールアドバンス	ジャンル	ツール
発売元	エンターブレイン	プレイ人数	1人用
発売日	2003年2月7日	備考	GBA専用ケーブル対応
価格	5800円		ターボファイルアドバンス対応

作成の手順がシンプルになり使い勝手が大きく向上!!

お手軽にRPGが作成できる携帯機版『RPGツクール』がGBAにも登場する。従来のシリーズ以上に作りやすさを重視し、作業の手順が簡単になっているので、これまでのシリーズが難しいと思っていた人にもオススメ。

テストプレイしながらゲームが作れる！

テストプレイをしながら「イベントエッグ」の配置ができる。「イベントエッグ」というのは、グラフィックだけで内容が設定されていないイベントのこと。配置した後にイベントの内容を決めるのだ。

1.イベントの設置場所を決める



⬆最初にイベントを置く場所を決める

2.「イベント」一覧から選択



⬅「イベント」の一覧。考えているイベントの内容にふさわしいものを選ぼう

3.「イベントエッグ」の設置



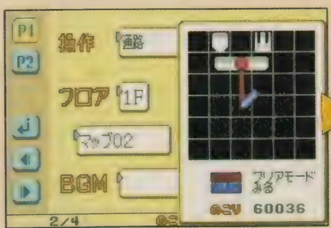
⬆「イベントエッグ」を配置。ただし、この段階ではあくまでグラフィックだけだ

4.イベントの内容を設置

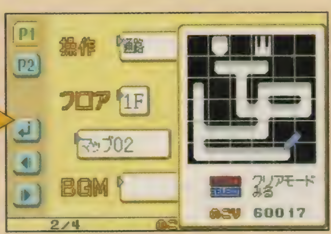

⬆イベント内容の作成モード。タマゴマークの「イベントエッグ」に内容を設定する

ダンジョンの通路作成がセミオート化

いままでのツクールで、大変な手間がかかっていたダンジョンなどの通路作成。本作では通路の始点と終点を設定すれば、途中の通路が自動的に生成される。もちろん通路が交差すれば、自動的に十字路になるぞ。



⬆始点を決めたら、自分で考えている通路にそって線を引いていこう



⬆終点を決めるとこの通り。ダンジョン作成にかかる手間が一気に少なくなった

シリーズ初！サイドビューの戦闘画面

戦闘画面がサイドビューになったことで、プレイヤーキャラが画面上に表示されるようになり、これまでではできなかった演出が可能になった。敵モンスターへの攻撃アニメや、戦場全体に効果を及ぼす魔法などの大迫力のエフェクトが戦闘を盛り上げる。ちなみに時間の経過はターン制だ。



⬆岩巨人が出現して敵モンスターを攻撃している。パーティキャラのステータスは確認できるものの、姿が見えない。召還魔法なのだろうか



⬅パーティの頭上にに巨大な火の鳥が出現した。このような派手なエフェクトは、サイドビューならでは

自キャラの上に火の鳥が出現！

2つのサンプルゲームを収録

サンプルゲームとして、チュートリアルゲーム『おつかいクエスト』と、お手本ゲーム『ジュエルキーパー』の2本を収録。『ジュエルキーパー』は、『メタルマックス』シリーズや『天空のレストラン』などを手がけた宮岡寛さんの作品で、コメディタッチのドタバタRPGなのだ。

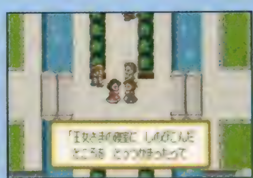
サンプル1 『おつかいクエスト』


➡最初にこのゲームをプレイするのがオススメ



➡遊びながらゲーム作りを覚えていくのだ

サンプル2 『ジュエルキーパー』


➡町の中での何気ない噂話のシーン


➡一般のRPGと比べても引けをとらない

Nintendo DREAM ニンドリ未シール VOL.81

Nintendo DREAMは月2回刊
Vol.82は12月21日発売

『ポケットモンスター ルビー・サファイア』のカレンダーシールだよ

1 JAN. 2003



日	月	火	水	木	金	土
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

2 FEB. 2003



日	月	火	水	木	金	土
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	

3 MAR. 2003



日	月	火	水	木	金	土
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23/30	24/31	25	26	27	28	29

4 APR. 2003



日	月	火	水	木	金	土
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

5 MAY 2003



日	月	火	水	木	金	土
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

6 JUN. 2003



日	月	火	水	木	金	土
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

7 JUL. 2003



日	月	火	水	木	金	土
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

8 AUG. 2003



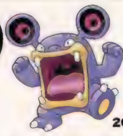
日	月	火	水	木	金	土
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24/31	25	26	27	28	29	30

9 SEP. 2003



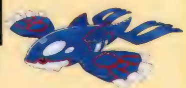
日	月	火	水	木	金	土
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

10 OCT. 2003



日	月	火	水	木	金	土
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

11 NOV. 2003



日	月	火	水	木	金	土
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23/30	24	25	26	27	28	29

12 DEC. 2003



日	月	火	水	木	金	土
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

「セガ魂」連動アイアイシール





GCソフトのタイトルシール
（プラスチックケースの背面に貼ってね）

NINTENDO GAMECUBE
ゼルダの伝説 風のタクト

NINTENDO GAMECUBE
ゼルダの伝説 時のオカリナGC

NINTENDO GAMECUBE
ゴジラ 怪獣大乱闘

年賀状などに貼ってね



















12/6～12/20発売の
新作ソフト36本全ガイド

12/6
～20

NEW SOFT LINE UP



クリスマスを直前に控え、ついに空前のソフトラッシュが到来!!　よりどりみどりの全36本を紹介するよ!!

ゼルダ、ポケモンの次はコレだ!!

GC
12月12日発売予定

ゴジラ 怪獣大乱闘

発売元	アタリ	プレイ人数	1〜4人用
価格	5800円	メモリーカード	4ブロック
ジャンル	怪獣バトル		

ゴジラほか、お馴染みの怪獣たちが総登場！4人同時プレイもあり、映画そのままの迫力で怪獣バトルが展開される。

最大4人同時プレイを実現した迫力の怪獣バトルを見よ!!

さまざまな世界の都市を舞台に、怪獣同士の重厚で豪快な戦いを再現することが可能な格闘アクションゲーム。基本的な操作方法は非常に簡単で、ほぼ同一の操作ですべての怪獣を操ることが可能となっている。さらに、特定のボタンを組み合わせることにより、より多彩で特徴的な攻撃を繰り出すことも可能となっているぞ。



↑操作できる怪獣は全10+1体。右下のシルエットになっている怪獣はいったい…？



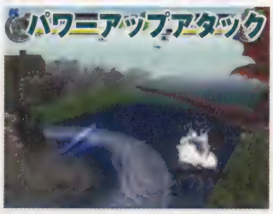
←パンチやキックなど、体を使った基本的な攻撃方法だ



←放射火炎やレーザー光線など、怪獣特有の光線攻撃だ



→防御には、通常の防御としゃがみ防御の2種類がある



→パワーアップ時のみに使用可能な、一撃必殺の特殊攻撃

UFOが落とすヘルプアイコンをゲットせよ

ステージ中を飛び回るUFOは、ヘルプアイテムを落とすことがある。これらを取れば、戦いを有利に進めることができるぞ。ヘルプアイテムは一定時間で消えてしまうので、ほしいものを落としたら、早めに取りにいこう。



↑ヘルプアイテムにはさまざまな効果がある。劣勢だった戦況をひっくり返すことも可能だ



体力	減った体力ゲージを少しだけ回復することができる
パワーアップ	一定時間パワーアップして、特殊攻撃が使用可能になる
エネルギー	減ったエネルギーや弾薬を回復することができる

防衛軍からの攻撃にも注意

ステージによっては防衛軍が登場、空からは戦闘ヘリ、地上からは戦車が都市を破壊する怪獣に攻撃をしかけてくるぞ。特に、冷凍レーザータンクに攻撃されると凍ってしまって一定時間、完全に動けなくなってしまうのだ。防衛軍は、より多くの建造物を壊した怪獣を優先的に狙ってくるので、なるべく建造物を壊さないようにしよう。



↑敵怪獣が凍らされたら、そのスキを見逃さずにドンドン攻撃して大ダメージを与えよう

つかんで投げて大ダメージを

ステージに配置されているビルや岩は、つかんで相手に投げることも可能だ。これらの攻撃は防御できないので注意しよう。また、相手をつかんでからの投げ技は、つかんだあとに押すボタンによって3種類に変化する。





←つかんでからA、B、Xボタンのいずれかを押すと、ボタンに対応した投げ技になる



↑ビルや岩はガードできない。投げられたら、ひたすら逃げるしか手はないのだ

モスラやヘドラが戦いに乱入 はたして彼らは敵か味方か!?

プレイヤーが操作できる全11体の怪獣のほかに、CPUキャラとしてヘドラとモスラが登場する。ヘドラが飛び回った場所は汚染されて、エネルギーチャージの時間が遅くなってしまう。乱入されたら光線攻撃で追い払ってしまおう。モスラはゲーム中に出現するモスラアイコンを取ると登場、上空から超音波ビームで敵を攻撃してくれるのだ。





↑→上のモスラアイコンを取るとモスラが出現する。敵怪獣に取られた場合、モスラに光線攻撃を当てればすぐに追い払えるぞ

プレイヤーが操る怪獣たち 10体の特徴と技を検証

プレイヤーが操作できる怪獣は全部で11体。ここでは、そのうち10体の怪獣の特徴、そして特徴的な怪獣固有の技を見ていこう。どの怪獣も、映画の中と同じ攻撃方法と特徴が忠実に再現されているぞ。ちなみに、残りの1体は大ボス的存在の怪獣。その姿は、実際に自分の目で確かめてほしい。



ゴジラ90's / ゴジラ2000

パワーとスピードのバランスよし！ゴジラ

怪獣王・ゴジラは、ゴジラ90'sとゴジラ2002の2種類が存在するが、その攻撃方法や操作方法は同じだ。どちらのゴジラもパワーとスピードのバランスがよく、攻撃方法にもクセがないので操作しやすい怪獣である。特徴的な長い尻尾による攻撃をうまく使って戦っていこう。

放射火炎



←ゴジラの代名詞であるメインウェポン。ゴジラ90'sは青色の放射火炎を吐くぞ

全身発光



➡咆哮とともに発生する衝撃波で、周囲の敵を吹っ飛ばす。衝撃波はかなり遠くまで届くぞ



⬆ゴジラの特徴的な長い尻尾による攻撃。尻尾による攻撃は横になぎ払うだけではなく、バリエーションが多い

素早い動きでかく乱 アンギラス



攻撃のリーチは短めのアンギラスだが、移動速度はトップクラス。そのため、攻撃を当てては逃げるヒット・アンド・アウェイ戦法が得意となる。



⬅素早い動きで敵怪獣の攻撃もラクラク避けられるぞ



⬅スパイクのついた背中を使った攻撃方法が豊富だ

エネルギースパイク



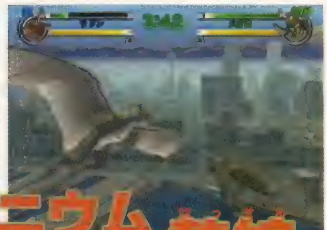
⬅ジャンプして回転しながらスパイクを全方位に発射するアンギラスの特殊攻撃。攻撃範囲はかなり広い

空中移動で背後を取れ ラドン

エネルギーを消費してしまうが、空中を自由自在に飛べるのが特徴。空から一方的に攻撃してしまおう。ただし、耐久力が低いので打たれ弱い。



⬆メインは地上での戦いとなる。羽を器用に使って攻撃するほか、ジャンプしてのキックも



➡エネルギーがある限り、空を飛び続けることが可能。飛び回ってかく乱しよう

拡散ウラニウム熱線



⬅ラドンの特殊攻撃。空中で回転しながらウラニウム熱線を発射する



GC
12月12日
発売予定

ゴジラ 怪獣大乱闘

発売元	アタリ	プレイ人数	1～4人用
価格	5800円	メモリーカード	4ブロック
ジャンル	怪獣バトル		

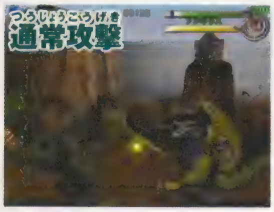
ゴジラほか、お馴染みの怪獣たちが総登場！4人同時プレイもあり、映画そのままの迫力で怪獣バトルが展開される。

最大4人同時プレイを実現した 迫力の怪獣バトルを見よ!!

さまざまな世界の都市を舞台に、怪獣同士の重厚で豪快な戦いを再現することが可能な格闘アクションゲーム。基本的な操作方法は非常に簡単で、ほぼ同一の操作ですべての怪獣を操ることが可能となっている。さらに、特定のボタンを組み合わせることにより、より多彩で特徴的な攻撃を繰り出すことも可能となっているぞ。



↑操作できる怪獣は全10+1体。右下のシルエットになっている怪獣はいったい…？



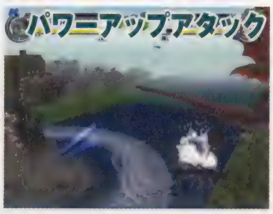
←パンチやキックなど、体を使った基本的な攻撃方法だ



←放射火炎やレーザー光線など、怪獣特有の光線攻撃だ



→防御には、通常の防御としゃがみ防御の2種類がある



→パワーアップ時のみに使用可能な、一撃必殺の特殊攻撃

つかんで投げて大ダメージを

ステージに配置されているビルや岩は、つかんで相手に投げることも可能だ。これらの攻撃は防御できないので注意しよう。また、相手をつかんでからの投げ技は、つかんだあとに押すボタンによって3種類に変化する。



↑ビルや岩はガードできない。投げられたら、ひたすら逃げるしか手はないのだ



←つかんでからA、B、Xボタンのいずれかを押すと、ボタンに対応した投げ技になる

UFOが落とすヘルプアイコンをゲットせよ

ステージ中を飛び回るUFOは、ヘルプイテムを落とすことがある。これらを取れば、戦いを有利に進めることができるぞ。ヘルプアイテムは一定時間で消えてしまうので、ほしいものを落としたら、早めに取りにいこう。


↑ヘルプアイテムにはさまざまな効果がある。劣勢だった戦況をひっくり返すことも可能だ

体力		減った体力ゲージを少しだけ回復することができる
パワーアップ		一定時間パワーアップして、特殊攻撃が使用可能になる
エネルギー		減ったエネルギーや弾薬を回復することができる

防衛軍からの攻撃にも注意

ステージによっては防衛軍が登場、空からは戦闘ヘリ、地上からは戦車が都市を破壊する怪獣に攻撃をしかけてくるぞ。特に、冷凍レーザータンクに攻撃されると凍ってしまって一定時間、完全に動けなくなってしまうのだ。防衛軍は、より多くの建造物を壊した怪獣を優先的に狙ってくるので、なるべく建造物を壊さないようにしよう。


↑敵怪獣が凍らされたら、そのスキを見逃さずにドンドン攻撃して大ダメージを与えよう

モスラやヘドラが戦いに乱入 はたして彼らは敵か味方か!?

プレイヤーが操作できる全11体の怪獣のほかに、CPUキャラとしてヘドラとモスラが登場する。ヘドラが飛び回った場所は汚染されて、エネルギーチャージの時間が遅くなってしまう。乱入されたら光線攻撃で追い払ってしまおう。モスラはゲーム中に出現するモスラアイコンを取ると登場、上空から超音波ビームで敵を攻撃してくれるのだ。



↑→上のモスラアイコンを取るとモスラが出現する。敵怪獣に取られた場合、モスラに光線攻撃を当てればすぐに追い払えるぞ



ヴァリアブル・スライサースウィープ

←頭の角を赤熱化させて突進する攻撃。ほかにも突き上げたり足元を狙ったりとバリエーションは多いデストロイアのメイン攻撃だ

一撃必殺のパワーの持ち主
デストロイア

デストロイアの特徴は強大なパワー。どの攻撃も強力で、まさに一撃必殺の威力を持っている。ただし、エネルギー消費型の攻撃が多い点と、体が大きく移動速度が少し遅いので敵怪獣の攻撃を避けにくいのが欠点。





オキシジェンデストロイヤーボム

➡口からボムを上空に発射、一定時間で落下して大爆発を起こす。当てにくいが威力は申し分なし



➡ダウンした相手にも当たる。ただしエネルギー残量には注意



飛び道具が増えて死角なし!?
メカキングギドラ

機械化で耐久力が若干上がっているほか、ほぼキングギドラと同じ技を持っているので、同じ感覚で操作することが可能だ。追加された弾薬攻撃をうまく使えば、より有利に戦うことができるぞ。



吸収シールド

➡キングギドラにはない技で、シールドを張って防御する。しかも、攻撃されればエネルギーを吸い取ることができる



←通常攻撃や投げ技などは、キングギドラとほぼ同じ。これだけでも十分に戦えるぞ



エネルギー吸収弾

←胸から発射する2発の光球。当たると一時的に動きを止められるほか、一瞬でエネルギーを吸収できる



フィンガーミサイル

←両手から3発ずつ、交互に発射するミサイル。弾数制限があり3回しか使用できない。弾はエネルギーアイコンで補給可能だ。

最新作のライバルが早くも登場
メカゴジラ

「ゴジラ×メカゴジラ」に登場するゴジラのライバル、新型メカゴジラ(機龍)が早くも登場する。さまざまな最新兵器を内蔵して、ほかの怪獣たちに戦いを挑む!





➡胸から発射するメカゴジラの超強力な光線技。発射までの時間は少し長いが、当たれば大きなダメージを与えられるぞ

口からメーサービーム



←パンチやキック、体当たりなどの肉弾攻撃もこなす。

GC
12月19日 発売予定

ソニック メガコレクション

発売元	セガ	プレイ人数	1～2人用
価格	5800円	メモリーカード	2ブロック
ジャンル	バラエティ		

メガドライブ時代の「ソニック」作品をまとめて収録した1本。これを買わずして、セガの歴史は語れない!!

往年の名ハードを飾った『ソニック』7作品+αが集結★

セガから発売され、'90年代前半にマニアックな人気を博したハード「メガドライブ」。本作は、メガドライブと海外版メガドライブ「ジェネシス」で発売された『ソニック』7作品を収録している。ある条件を満たせば、さらに遊べるゲームが増えるぞ。当時のコミックやムービーが見られるのも、ファンにはたまらない。



↑メインメニュー画面。ゲーム以外も充実

お宝画像&ムービーも見られる!


↑キャライラスト。時代によってかなり変わっているのが分かる

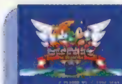

↑ムービーも収録。これはメガCD版のオープニングムービーだ

元メガドライバーの思い入れたっぷり
『メガコレクション』作品解説

収録されているゲームは、初期状態で7本。直系ともいえる横スクロールアクションが4本、外伝的な作品が3本だ。このうち『ソニック3Dブラスト』と『Dr.エッグマンのミーンビーンボール』は日本未発売(前者はセガサターンでは発売された)。当時使われたマニュアルが見られるので、詳しいルールや舞台設定を知ることもできる。



↑?は、ある条件を満たせば遊べるようになる



究極のソニック「スーパーソニック」見参!
ソニック・ザ・ヘッジホッグ2
(1992年)

『2』の目玉は、究極のソニック「スーパーソニック」。変身の条件は難しかったが、無敵&猛スピードで疾走する姿は衝撃的だった。3Dのボーナスステージは、当時のハード性能から考えると驚くべきもの。



↑スーパーソニック。速すぎてよく落っこちた



↑拡大縮小機能のないハードで、よくぞここまで



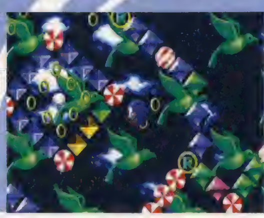
ここからソニックの歴史が始まった
ソニック・ザ・ヘッジホッグ
(1991年)

記念すべき第1作。そのスピード感とポップなグラフィックは、10年たった今でも色あせない。音楽も秀逸で、今でもUFOキャッチャーなどで使われている。


↑音楽はドリカムの中村氏が作曲。名曲ぞろいだ



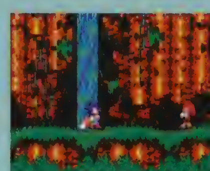
↑ポップな色調が目を引く

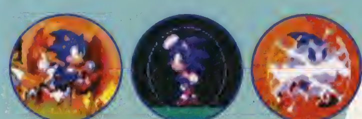

↑ボーナスステージ



よりシステムが進化! ナックルズ初登場
ソニック・ザ・ヘッジホッグ3
(1994年)

『3』はバリアが3種類になったり、キャラ固有のアクションが増えたりと、システムがやや複雑に。これまでより歯ごたえのある内容になっている。『ソニック&ナックルズ』との連作になっており、ストーリーは『～ナックルズ』に続いている。


↑新たなライバル・ナックルズが初登場


↑これまで1種類しかなかったバリアが、炎、水、雷の3種類に。それぞれ特徴があり、場面によってうまく使い分ける必要がある



↑アクションが多彩に!

隠された「+α」の要素が明らかに
「ロックオンシステム」再現!!

ロックオンシステムとは、『ソニック&ナックルズ』に『ソニック2』と『3』を挿すことで、それらのゲームでもナックルズが自キャラとして使えるというもの。本作はロックオンシステムで遊べるゲームが隠し要素で入っており、条件を満たせば出現するぞ。



↑『ソニック&ナックルズ』の上には挿し込み口があり、ここに写真のように他のソフトを挿せた。当時としては（今でも）かなり斬新なシステムだった



←『ソニック2』の主人公がナックルズに！　マップはソニック2だが、壁はりつきなどナックルズの固有アクションが使えるので、ゲーム性はかなり異なる



ナックルズ イン ソニック2

←『ソニック2』と『ソニックスピンボール』を20回ずつ起動させると出現。ソニック2のマップを主人公ナックルズでプレイできる



ブルースフィア

➡『ソニック1』と『ソニック3Dブラスト』を20回ずつ起動させるか、『PSO』のセーブファイルがあれば出現。ボーナスゲームが単独で遊べる



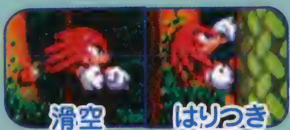
ソニック&ナックルズ

←『ソニック3』と『ソニック&ナックルズ』を20回ずつ起動させると出現。ソニック3のマップを主人公ナックルズでプレイできる



ロックオンシステムを搭載した「3」完結編
ソニック&ナックルズ
（1994年）

『3』の続編。ナックルズを自キャラとして使用できた。「ロックオンシステム」を搭載しており、このソフトに他のメガドラソフトを挿すことが可能。



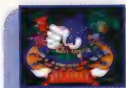
←ナックルズ固有のアクション。かなり戦略が変わる



↑難易度は最初からけっこう高めだった



←ナックルズでプレイ可能に



メガドラでは未発売！　初の3Dソニック!?
ソニック3Dブラスト
（1996年）

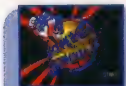
ジェネシスで発売された、斜め見下ろし視点の3Dアクション。日本では『ソニック3D フリッキーアイランド』の名で、サターンで発売された。ロボットの中に閉じ込められたフリッキーを救いだすのが目的。



↑玉を転がしているような、独特の操作感



⬇助けたフリッキーはソニックについてくる



ソニックをボールにした異色のピンボール
ソニックスピンボール
（1993年）

海外で制作された異色の『ソニック』シリーズ。ボールになったソニックをフリッパーで跳ね上げ、Dr.エッグマンの要塞を進んでいく。ただ純粋にピンボールとして見ると、デキはもう一歩か!?



↑発売当時、メガドライブの名作ピンボール『デビルクラッシュMD』と比べられたのは、ちょっと不幸だったかも



←内容自体は普通のピンボール。あまりソニックらしさがないが、それを気にしなければけっこう遊べる内容だ



激レア！　幻のソニック「ぷよぷよ」も収録
ドクターエッグマンのミーンビーンマシーン
（1993年）

日本未発売のソニック版『ぷよぷよ』。ゲーム内容は初代『ぷよぷよ』と同じ。お豆型生物「ビーンズ」たちを助けだす、というストーリーになっている。



カーバンクルはなぜかそのまま



↑Dr.エッグマンにロボットにされたビーンズたちを助けよう



←ゲーム自体は『ぷよぷよ』だ

GC
12月19日発売予定

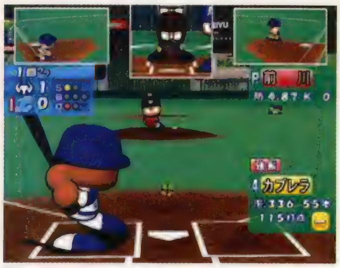
実況パワフルプロ野球9決定版

発売元	コナミ	プレイ人数	1～2人用
価格	6800円	メモリーカード	48ブロック
ジャンル	スポーツ		

プロ野球はただいまストーブリーグの真っ最中。来年の開幕が待ちきれないファンは、『パワプロ』で来季を予想だ！

2002年の成績を反映した「パワプロ」シリーズ最新作

意外な選手や球団が奮闘して、話題を呼んだ2002年度のペナントレース。そんな今年の成績を反映した『パワプロ』シリーズの最新作が、いよいよGCに登場する。そのうえ、ホームラン競争に新モードが追加されており、こちらも必見だ。



↑今季55本塁打を放ち、日本記録に並んだカブレラ。打率や打点もトップ近くにつけており、来季の三冠王が期待される



↑パ・リーグの最優秀防御率を獲得した金田。ただそれ以上に目を引くのが、その働きぶりに比べて、あまりにも少ない勝利数なのが悲しい


↑今年見事に復活を遂げた桑田。全盛期と比べても、遜色のない能力を誇る


↑いまや西武の柱となった松井稼頭央。走攻守三拍子そろった、非の打ち所のない選手だ


↑セ・リーグの新人王に輝いた石川。他球団のエースとも充分に渡り合える

アレンジモードで移籍もフォロー

今年のオフ・シーズンも、選手の移籍が活発に行われている。アレンジモードを使えば、最新のチーム編成を即座に再現できるぞ。期待の新入団選手のユニフォーム姿が待ちきれなかったり、新オーダーの実力を試したりしたいときは、すぐにアレンジだ。



↑巨人に入団が決まったペタジーニ。ヤクルト時代に見せ付けた、抜群の安定感と破壊力で巨人の重量打線を支える


←衝撃的に阪神への移籍が決まった金本。広島の4番を務めた打撃力もさることながら、走れる選手としても期待がかかる


↓ダイエーから横浜に移籍した若田部。セ・リーグに新天地を求める


↑3対3の大型トレードで阪神に入団が決まった下柳。今季左腕不足に泣いた阪神にとっては貴重な戦力だ

監督として選手を育てて日本一を目指せ！
ペナントモード

好きな球団の監督となって、日本一を目指すペナントモード。メインとなるのは、選手への練習の指示や新戦力を補強して球団の戦力を充実させること。試合の進め方は自分で直接選手を操作する、監督として指揮に徹する、試合結果のみを確認する、の3パターンから選べるぞ。

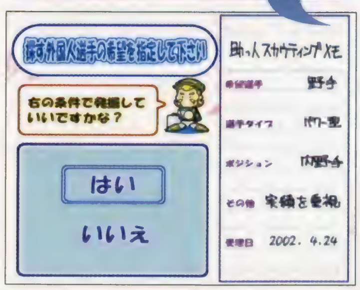


↑選手に練習を指示。長所を伸ばすのか短所を補うのかよく考えよう



↑シーズン中に選手が成長した。うまくいけば意外な選手が活躍してくれるかも

新戦力の発掘も怠るな！

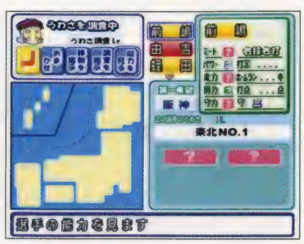


↑戦力を補強したいとき、一番手っ取り早いのが外国人選手の獲得だ。シーズン中での緊急補強にも、ある程度対応できる

→戦力補強の要となるドラフト指名候補の発掘。逸材を求めて日本全国くまなく探し回ろう

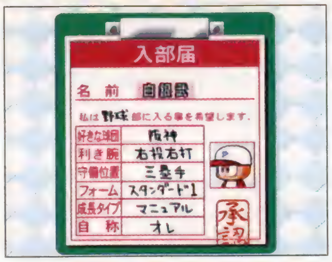


↑トレードは、うまくはまれば双方の利益になるのは確かだが、使いどころが難しい



高校球児となってプロ入りを目指せ！
サクセスモード

今回のサクセスは原点に立ち返って高校編。高校野球で活躍してプロ入りを目指すのだ。矢部くんや猪狩守など、おなじみのキャラクターも登場。サクセスの特徴である、やり直しができない緊張感あふれるシステムももちろん健在だ。



➡入部届けの作成。ここでプレイヤーキャラの特徴を決める

おなじみのメンバーたち


⬆相変わらず、主人公に乗せられて野球部に入る矢部くん


⬆永遠のライバル猪狩守。今回も主人公の前に立ちふさがる


⬆スカウト。ある意味サクセスでの最重要人物といえる

練習で得られるポイントが大幅に修正

本作では、サクセスの練習で得られるポイントが『9』から調整されている。なかには、尾崎先輩との友情タッグ練習のように大幅に強化されたものもあるので、前作をやりこんだ人でも攻略のしがいがあるバランスになっているぞ。その他にも、数々の新イベントが追加され、ストーリー面でもパワーアップしている。


⬆1人で練習しても、あまり効率はよくない


⬆普通のタッグ練習。若干だが、得られるポイントがアップ

友情タッグ練習


⬅尾崎先輩との友情タッグ練習。見てのとおりの驚愕の効果。これを使わない手はない

ホームラン競争とマラソンが合体した新モード
はしれー！ホームランくん

本作で追加された、まったく新しい形のホームラン競争。総勢999人が、マラソンで東京を出発して各地の球場を経由しながら、ゴールの福岡ドームを目指す。そのときホームランを連続で放った本数に応じて、ホームランくんの走るスピードが上がり、順位が上昇していくのだ。道中には打倒ホームランくんを狙う刺客がつぎつぎに現れ、一時も気の抜けないホームラン競争が展開する。


⬆列島を横断して福岡ドームへ


⬆今まで走ってきた道のりを確認。まだまだ先は長い



⬅⬇第一の刺客登場。次の目的地となる球場に、早く到着したほうが勝ちだ。連続ホームランを決めてリードを奪え！



ペナント後半の名場面を再現
シナリオモード

シナリオモードもペナント後半の試合に更新されている。まだ記憶に新しい名場面で劇的な勝利を目指せ。このモードはシナリオによって難易度に幅があるのも特徴。難しいものは本当に難しいが、実際に活躍した選手は好調や絶好調になっていることが多いので、そこに活路を見出していこう。

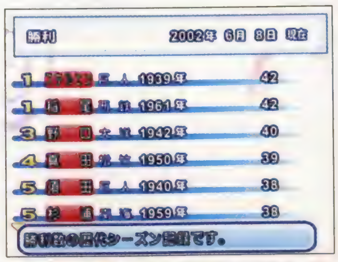


⬆➡全球団中最高の難易度を誇る日本ハムのシナリオ。9回1死から、ダイエーの守護神ペドラザを打ち崩せ

戦前の記録をも完全網羅
データベース

ペナントモード中の記録を閲覧できる記録室には、1930年代のプロ野球黎明期以来の大記録も収められている。現在の常識で考えると、大記録というよりむしろ珍記録といえるようなものもあり、見ているだけで楽しめる。対戦の合間にかつての名選手に思いをはせるのも悪くはないだろう。


⬆投手兼内野手兼外野手という景浦。今では考えられない黎明期ならではの選手だ


⬆シーズン42勝で並ぶ、スタルヒンと稲尾。合計84勝では、2人だけでも優勝できてしまう

GC
12月19日
発売予定

ボンバーマンジェッターズ

発売元	ハドソン	プレイ人数	1～4人用
価格	6800円	メモリーカード	2ブロック
ジャンル	アクション		

ボンバーマンシリーズの最新作はアニメと同じタイトル。当然登場キャラクタもいっしょだぞ。

TVでもおなじみ「ジェッターズ」が活躍するアクション

ＴＶアニメや、すでに発売されているGBAでもおなじみの『ボンバーマンジェッターズ』がGCでリリースされる。主人公のシロボンやライバルであるMAXがプレイヤーキャラとして登場するほか、悪の軍団ヒゲヒゲ団のメンバーたちも登場。ゲームシステムはGC版の前作『ボンバーマンジェネレーション』と同じなので、遊んだことのある人なら、すんなり操作できるようになっているぞ。



←ゲーム中の要所要所でアニメによるデモシーンが入るぞ



ヒゲヒゲ団も大(?)活躍!

←ヒゲヒゲ団の団員たちは、ステージごとにいろんな姿を見せてくれる



←ボスであるボンバー四天王と戦うこともある

ノーマルゲーム ヒゲヒゲ団の魔の手からボンバー星を救え!

ノーマルモードは3Dで構成されたステージをクリアしていくタイプのアクション。おなじみの武器であるボムを使って敵を倒し、ゴールまで進めばエリアクリアとなる。途中にはエリアのボスやボンバー四天王が行く手を阻んでくるぞ。ヒゲヒゲ団がボンバー星にぶつけようとしている人工彗星ダークスターを破壊するため、4つのワールドを戦い抜くのだ！



↑エリアのいろんな場所でシャウトやボンゴたちがアドバイスをしてたすけてくれるぞ

場面によってシロボンとMAXを使い分けろ!

ノーマルモードでは、シロボンとマックスの2人を使うことができる。エリア内の仕掛けはそれぞれのキャラが持つ能力でなければクリアできないことがあるので、そういった場面で使い分けることになるぞ。キャラチェンジはボタン1つでできるので、敵が多い場合にすかさずキャラチェンジ、といった便利な使い方もできるのだ。



シロボン キャラボンが使える



シロボンの能力はキャラボンたちが使えること。キャラボンたちの能力はさまざまで、いろんな場面でお世話になる

ボタン1つでチェンジ可能

MAX ハイパープラズマボムが使える

マックスの能力はハイパープラズマボム。ためボムでも壊せない頑丈な壁を壊すことができる強力なものだが、発動に時間がかかる





ボムを使ったアクションは4つ!

ボムを使ったアクションは「置く」「ボム投げ」「ボムキック」「ためボム」の4つになる。

ボムは敵を倒すときだけでなく、ステージにある仕掛けを作動させるときにも使うことがあるぞ。



置く

←Aボタンを押すと、足もとにポンとボムを置く



ボム投げ

←一度置いたボムをつかみ、投げることができるのだ



ボムキック

←地面に置いたボムを蹴り飛ばす。敵に当てることも可能



ためボム

←ボムを持ち上げ続けると、強力なボムを作ることができる

シロボンを助けてくれる便利な「キャラボン」

キャラボンは、ヒゲヒゲ団に捕らわれているシロボンたちの味方。助け出して仲間にすれば、特別な能力で助けてくれるのだ。キャラボンたちはエサをあげて育てていくと、さらに能力がパワーアップしていき、すごい技が使えるようになるぞ。



←ジャンプして高い壁を乗り越えることができるのだ

➡シールドの能力を使って敵の攻撃から身を守ってくれる

⬆シロボンでは進めない川を移動することができるようになるぞ

レベルアップで姿も能力も変わる！



⬆エサをあげてレベルアップすると、姿だけでなく能力もアップ。シャークンは今まで水の上を進むだけだったが、レベルアップで流れに逆らえるようになった

ボムに+αの能力をつける「属性ボム」

ボムは「ボム合成アイテム」と合成することで、特殊な力を持った「属性ボム」を作り出せる。属性ボムは複数の敵を攻撃できるようになるなどの特殊な力を持つほか、攻撃力自体もノーマルのものより強くなるなど、いいことづくめ。合成アイテムはステージのどこかに隠されているぞ。

➡これはふつうのボム。シロボンが最初から持っているものだ



⬅風車のようなものが合成アイテム。まずこれを見つける



⬅出来上がったのはハリケーンボム。爆風の力で敵を倒せる優れものなのだ。もちろん、ためボムで使うこともできるぞ

バトルゲーム 新しいアクションやルールを多数追加！

バトルモードはボンバーマンの原点ともいえる、対戦タイプのゲーム。今作では新キャラ追加以外に、必殺技が使えるようになったり、新しいルールが追加され、いろいろな遊び方ができるようになっているのだ。



⬅ルールや設定なども細かく決められる。選べるキャラクタの中には隠しキャラも登場

基本中の基本！ いつものバトル

ボムで相手を倒し、最後に残った1人が勝者となる。このバトルでは、ボムを置くたびに画面上にあるゲージが増えていき、これがいっぱいになるとそのキャラ固有の必殺技が使えるようになるぞ。このほか、いろんなギミックが仕込まれたバトルフィールドを選べるのだ。



⬆これは天気が変わるステージ。雨が降ってボムの性能が変化する



⬅ボムを置くたびゲージが増える。ここで使っているのはグランボンバーのアースシェイカー、置かれたボムをいろんな方向に飛ばす

順番に数字を踏む ワン・ツーバトル

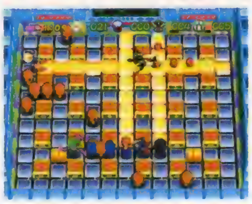
ブロックの下に隠れた数字を出し、それを一番早く1から9まで順番に踏んでいけば勝ち。9まで踏むまでにライバルのボム攻撃に当たってしまうと、最初からやり直しになってしまう厳しいルールがあるぞ。



⬅まずはブロックの下にある数字を出そう。ときにはライバルを有利にすることも

バロムを集めて点数かせぎ バロムゲットバトル

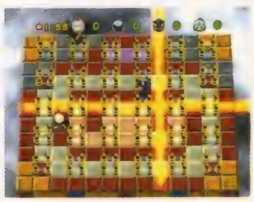
➡バロムはたくさん捕まえると、動きにくくなってしまうが、そのぶん高得点になる



ウロウロしている風船のようなバロムをつかまえ、ときどき開く地面の穴に入れれば得点ゲット。これで制限時間内に一番得点が高かった人が勝ちになる。爆風を当てられると、捕まえたバロムがいなくなってしまうぞ。

ボムでライバルを押し出せ！ おしだせバトル

壁のないバトルステージで戦い、ライバルをステージの外に爆風で押し出せば勝ち。ここでは爆風を当てられてもミスにはならず、少しだけ吹っ飛ばされるようになっている。いかに端で爆風を当てるかが重要なのだ。



⬅まわりはまさに断崖絶壁。ライバルに吹っ飛ばされるほか、自分の操作ミスもこわい

GC 12月12日発売予定

ディズニースポーツ：アメリカンフットボール

発売元	コナミ	プレイ人数	1～2人
価格	6800円	メモリーカード	41ブロック
ジャンル	アメリカンフットボール		

ド派手なアクションでディズニーキャラクターが大暴れするアメフトゲーム

おなじみのディズニーキャラクターがアメリカンフットボールに挑戦！ディズニーキャラクター中心のチームを選んで本格的なアメフトが楽しめる。ルールは簡略化されているので、アメフト初心者でも簡単に遊べるぞ。



←10ヤードごとに区切られたフィールドを縦横無尽に駆け回る！



←タッチダウンを決めて大喜びのミッキー



←試合後にはヒーローインタビューが



オリジナルキャラ クロコダイル

←竜と騎士の時代からつづく伝統あるチームに所属

マジックで試合の流れを変えよう

トーナメント戦のドリームカップや総当たりのチャレンジモードで試合に勝つと、対戦相手が身に付けていたマジックアイテムが手に入る。それを装備すると、時間とともに回復していくマジックメーターが満タンのときに、「マジック」が使えるようになるぞ。使い方しだいで大逆転も可能なのだ。



↑時間経過スピードを上げる「ラピッドタイム」

近寄る相手を黒焦げにするファイアラッシュ



←近寄る相手は黒焦げに！

パスキャッチを失敗させるバブルスリップトリック



←パスキャッチを失敗させる

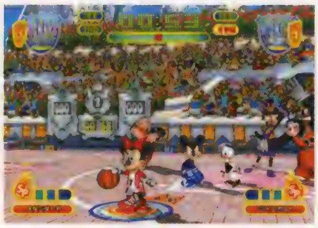
GC 12月19日発売予定

ディズニースポーツ：バスケットボール

発売元	コナミ	プレイ人数	1～2人用
価格	6800円	メモリーカード	15ブロック
ジャンル	バスケットボール	備考	GBAケーブル対応

スーパーダンクやトリックプレイが飛び交う豪快なバスケットボール

ディズニーキャラクタが多数登場する3on3ルールのバスケットボール。コートは通常の3on3とは異なるオールコート。ファールが少ない3on3ならではのド迫力の攻防が楽しめ、コートをフルに使った本格的なバスケットボールの駆け引きを堪能できる。



←コート上は敵味方合わせて6人

ディズニーキャラを中心とする9チームから選択

ゲームにはディズニーキャラクタを中心とした9チームが用意されている。それぞれチーム戦術が異なるうえ、選手ごとに「シュートが得意」「スティールが上手」などの特徴があるのだ。お好みのチームスタイルで遊ぼう。



↑爆発的なスピードが魅力のドナルド。すばやくゴール前へ切り込んでダンクシュート！



↑長身とパワーを活かした近距離でのシュートが得意のグーフィー。華麗なレイアップ！

トリックゲージMAXでスーパープレイさく裂

Rボタンを押しながらシュートなどの動作をすると「ダンク」などのトリックが繰り出せる。トリックを決めると「トリックゲージ」が上昇し、FULL状態になるとスーパープレイができるようになる。必見のスゴ技ぞろいだぞ。



←画面下にあるトリックゲージがFULLになったとき、特定の操作をすると発動する

ミッキーの「インフィニティクラッチ」発動!!



←スーパープレイ発動後はデモ画面に切り替わり、他を寄せ付けずにゴールへと一直線！



←ミッキーのインフィニティクラッチさく裂

GC 12月20日発売予定

ミスタードリラー ドリルランド

発売元	ナムコ	プレイ人数	1～4人用
価格	6800円	メモリーカード	3ブロック
ジャンル	穴掘りアクション	備考	GBAケーブル対応

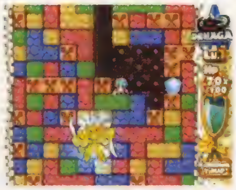
バラエティに富んだ5つのアトラクションが用意された穴掘りアクション

ナムコの穴掘りアクションゲームがGCに登場。今作の舞台はテーマパーク「ドリルランド」。「ドルアーガの塔」をモチーフとしたアトラクションなど、ドリルランド内にある5つのアトラクションが楽しめるのだ。



←冒険の途中で敵との戦闘もある。アイテムを駆使して倒そう

あの名作の世界観を再現 ドルアーガの穴



➡最深部に待ち受けるドリアーガ。ギルに代わってドリラーがドルアーガと対決

トラップを避けて掘り進む！ ドリンディアドベンチャー



←トラップを避けて進んでいこう

「?」ブロックでさまざまな現象が スタードリラー



←「?」ブロックが攻略のカギだ

決められた深さを目指そう ワールドドリルツアー



←規定の距離を掘っていくのが目的。ストイックに穴掘りしたい人にオススメだ

幽霊屋敷から抜け出そう ホラーナイトハウス



←ゴーストが落とす「ドリスタル」を集めて幽霊屋敷から脱出するのが目的だ

GBAのバクテリアも登場!!

テーマパークには欠かせないパレード。ドリルランドにはパレード車や地底人が行進するドリーミンパレードが用意されている。GBA『～エース』との連動でバクテリアも参加可能だ。



←GBA版でプレイヤーが集めたバクテリアを編成して参加しよう



➡華やかなパレード行進。パレード車に地底人の王様が乗っている

GC 12月19日発売予定

チョロQ！

発売元	タカラ	プレイ人数	1人
価格	6800円	メモリーカード	4～16ブロック
ジャンル	カーレース	備考	GBAケーブル対応

チョロQをカスタマイズして全レースを制覇せよ

タカラの玩具として有名な「チョロQ」を題材としたレースゲーム。今作はリアルサイズのちっちゃなチョロQが、子供部屋や学校、公園、サーキットなどの個性的なコースを走るのだ。レースで得られる賞金を使って、マシンを自由にカスタマイズして自分好みのチョロQを作ろう！



←リアルサイズのチョロQでも、画面上では大迫力。本物の車みたい！





➡スピンアタックやジャンプなどのアクションが用意されているぞ



自由にカスタマイズ

⬆見た目重視も良し、速さ重視も良し。自由に改造できる

GC 12月19日発売予定

爆転シュートベイブレード2002 熱闘！マグネタッグバトル！

発売元	タカラ	プレイ人数	1～4人用
価格	6800円(限定BOX 7500円)	メモリーカード	7ブロック
ジャンル	ベイブレード	備考	GBAケーブル対応

多彩なモードでベイバトルが楽しめる

人気オモチャ「ベイブレード」を使ったベイバトルが楽しめるぞ。アニメの登場キャラと対戦できたり、アニメでおなじみの必殺技も出せるのだ。対戦形式は緊迫した1VS1のバトルから、4つのベイブレードが入り乱れる4Pバトルロイヤルなど多数用意されている。



➡4人のキャラクタが一斉に戦うバトルロイヤル。最後の1体が勝ち残るまでバトルはつづく

必殺技発動!!



←聖獣パワーを溜めることによって必殺技が発動する！

最新のベイブレード登場



⬆最新のベイブレード「バーニングケルベロス」も本作に収録されているのだ



➡キャラクタによって必殺技が異なる。アニメでおなじみの必殺技を再現しているのだ

GBA
12月19日
発売予定

ソニックアドバンス2

発売元	セガ	プレイ人数	1〜4人用
価格	5800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	アクション		1カートリッジプレイ対応

高速アクション『ソニック』シリーズ最新作は、これまで以上にスピードアップしているぞ。

セガの看板アクションが2D史上最速のスピードに！

セガの看板アクションゲーム『ソニック』が再びGBAに登場。リングを取りながら、高速で先へ先へと進んでいくアクションは健在。一番のウリは何と言ってもキャラクタのスピード感だ。新システムを搭載することによって、これまでのシリーズのスピード以上の超高速アクションを実現。目にも止まらぬスピードで駆け抜けるのは非常に爽快だぞ。



↑陸上競技のようなクラウチング状態からステージをスタートするのだ



ステージを突っ走れ！



ゴール！

↑ステージにはトラップやスピードを高める仕掛け、スロープ、厄介な敵などがいっぱい。うまくこなしていき、ゴールまでたどり着けばステージクリア

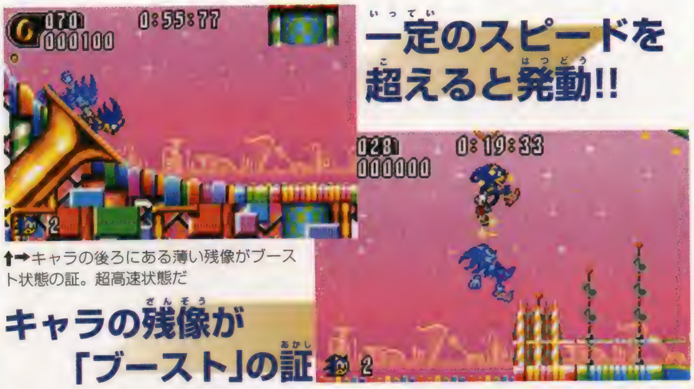
シリーズ初登場の「ブースト」で最速のスピードを実現!!

シリーズ史上最速、いや2D史上最速のスピードを実現させた新システム「ブースト」。一定のスピードを超えると自動的に「ブースト状態」に突入。キャラに残像がつき、超高速でフィールドを駆け巡ることができる。ブースト状態ならではのアクションも各キャラごとに用意されているぞ。



ソニックのスーパースライディング

←↓スライディングで敵を攻撃したあとも、ブースト状態を維持できる



一定のスピードを超えると発動!!

↑→キャラの後ろにある薄い残像がブースト状態の証。超高速状態だ

キャラの残像が「ブースト」の証



ナックルズのスパイラルアタック

↑→体を回転しながら攻撃。攻撃後もブースト状態を維持できる

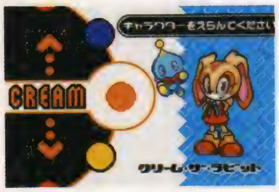


クリームのステップアタック

↑→シッポを回転して攻撃。攻撃後もブースト状態でいられる

個性派ぞろいの4人のプレイヤーキャラ

ゲームスタート時に選べるのはソニックだけ。ステージをクリアしていくと最終的には4人のキャラが自由に使えるようになるのだ。



←新登場のクリーム。独特のアクションが魅力的だ



世界一速いハリネズミ
ソニック

ゲームの主人公。スピードはピカイチ。操作にクセがないので使いやすいキャラだ。

通常アクション
スライディング（地上でB）
ダブルスピンアタック（ジャンプ中にA）
ホーミングアタック（ジャンプ中にA）
バウンド（ジャンプ中にB）



2本のシッポを操るソニックの相棒
テイルス

ソニックの良き相棒。その特徴である大きいシッポで空を飛んだり攻撃したりする。

通常アクション
シッポ攻撃（地上でB）
プロペラ飛行（ジャンプ中にA連打）

ジャンプ台からの跳躍後に出せる 攻略のカギ「トリックアクション」

もう1つの新アクション「トリックアクション」。ジャンプ台から跳んでいる間に、Rボタンと特定のボタンを組み合わせるとさまざまなアクションを出すことができるのだ。使い方によっては、普通のジャンプでは届かないところに着地できたり、高い場所にあるアイテムを取れたりするのだ。



←↓ジャンプ台から跳んで空中にいる間は、いつでもトリックアクションを繰り出せる



←↖ソニックは上+Rの組み合わせで、さらに上空へ跳び上がるホップジャンプが出る



高い場所にある足場に届いた!!

↑トリックアクションで遠くにある足場へ着地できたぞ

ソニックのトリックアクション

ソニックは比較的トリックアクションにクセがない。さらに上へ行きたいときは上+R、前方へ行きたいときは前+R、真下の敵を攻撃したいときは下+Rを使おう。



←前+Rで攻撃しながら移動

ホップジャンプ(上+R)	上空へ高く上がる
ハミングトップ(前+R)	横回転しながら移動。攻撃判定あり
バックスター(R)	後方へバク転しながら、やまなりに移動
バウンド(下+R)	空中から真下に向かってスピン攻撃

ナックルズのトリックアクション

ナックルズはどのトリックアクションも攻撃判定がある。敵を攻撃しながら高く(遠く)を目指すことができる。他のキャラよりも比較的安全にトリックアクションが使えるはずだ。



←強力なパンチで攻撃!

スパイラルアッパー(上+R)	上へ向かってアッパー攻撃
バーニングストレート(前+R)	前に移動しながら両手でパンチ
バックアタック(R)	後ろへ移動しながらヒジ攻撃
ドリルクロー(下+R)	真下へ腕を突き出し、体を回転させて攻撃

テイルスのトリックアクション

テイルスは通常アクションと同様にシッポを活用したトリックアクションが多い。落下スピードが遅いので着地点をある程度調整できる。細かい操作が苦手な人にオススメか。



←シッポを使って移動

ハッピースプリング(上+R)	上方へ高く上がる
ウィンドウジャンプ(前+R)	前方へシッポを回転させながらやまなり移動
バックローター(R)	後方へシッポを回転させながらやまなり移動
プロペラ下降(下+R)	シッポを束ねてゆっくり真下へ下降

クリームのトリックアクション

クリームもテイルスと同様にゆっくりと移動するトリックアクションが中心。下+Rのソフトボンバーはなかなかの威力。真下の敵をクリームのお尻で潰しちゃおう。



←チャオの力は借りません

プチステップ(上+R)	上方へ高く上がる
スウィートロール(前+R)	前方へ体を回転させながらやまなり移動
ミルキーターン(R)	後方へえびぞりながら、やまなり移動
ソフトボンバー(下+R)	お尻を下にして下降。お尻に攻撃判定あり



ソニックの良きライバル

ナックルズ

通常アクション	
1・2パンチ	(地上でB)
ドリルクロー	(ジャンプ中にB)
滑空飛行	(ジャンプ中にA押しっぱなし)
カベ登り	(滑空状態で前から触れる)

ソニックのライバル。空を飛べるうえ、カベが登れる。違った攻略法が楽しめる。



チャオと仲良し!

クリーム

通常アクション	
チャオアタック	(地上でB)
ファン飛行	(ジャンプ中にA連打)
チャオローリングアタック	(ジャンプ中にB)

初登場キャラ。仲良しのチャオと協力して敵を攻撃したり、空を飛んだりできる。





↕チャオアタックは遠距離攻撃。遠く離れていても、攻撃が当たるので便利

趣向を凝らした仕掛け満載!! ソニックたちが挑戦する7つのゾーン

ソニックたちが冒険する舞台はいくつかのゾーンに区切られている。ゾーンのなかに2つアクトがあり、それをクリアすると対ボス戦に。それをクリアするとゾーンクリアとなり、次のゾーンに進めるのだ。



↑今作の全体マップ。今回は6つのゾーンを紹介

まずココで操作をマスター ゾーン1：リーフフォレスト

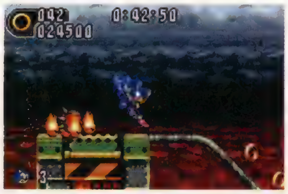
その名の通り、緑の木々がまぶしいゾーン。最初のゾーンだけに難易度は易しい。ここで基本操作を覚え、次のゾーンにつなげよう。


↑とくに難しい仕掛けなし。思う存分スピードを出せる


↑ゾーンのボス。ハンマーを避けて本体を攻撃せよ

燃えさかる炎の中を疾走 ゾーン2：ホットクレーター

ゾーン2はゾーン1とうって変わり、赤い炎に包まれている。敵も炎で攻撃してきたりと、まるで炎地獄。トラップ、仕掛けもゾーン1に比べて徐々に手ごわくなってきている。ゾーン1で鍛えた腕をここで発揮しないとてこずることも。2ステージクリア後のボス戦も歯ごたえがあるぞ。

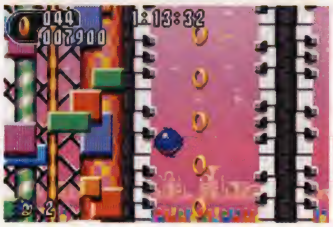

↑体の周りに炎をまとった敵。触れないように…


↑一定間隔で発射する爆弾を避けながら攻撃するのだ

かわいい仕掛けは音楽がモチーフ ゾーン3：ミュージックプラント

音楽がテーマのカラフルなゾーン。かわいい仕掛けがいっぱいなのだ。


↑笛(?)の真上に立つと、息でソニックの体が舞い上が


↑鍵盤に当たると跳ね返る。それを利用して上に

ツルツル滑る氷がポイント ゾーン4：アイスパラダイス

氷に囲まれた極寒のゾーン。ツルツル滑る氷がこのゾーンクリアのポイントだ。


↑氷の上ではしゃがんだまま滑るのだ


↑滑ったまま油断してると、敵に当たってしまう

雲の上をギミックを使って渡る ゾーン5：スカイキャニオン

雲の上を進んでいくゾーン。雲の切れ目などに落ちると、即アウトになってしまうので注意。豊富に用意されたギミックをうまく利用して、下へ落ちないように慎重に先へと進んでいくのが重要なのだ。


↑まるで扇風機のような羽でふわふわ浮くことができる

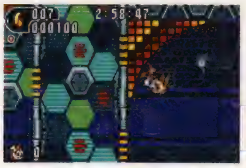

↑幽玄的な雲の上の世界をソニックが縦横無尽に駆け巡る。雲のすきまからの落下に気をつけよう


↑このゾーンのギミックの一つ「羽付きのリフト」。つかまるだけでソニックを上の方へ導く

ライトやレーザーに惑わされるな ゾーン6：テクノベース

点滅するライトや極彩色の回路が特徴のゾーン。レーザーのような通路にこれまで以上に敵が数多く存在する。場所によっては重力の向きが逆転してさかさまになってしまうことも。かなり歯ごたえのあるゾーンだぞ。


↑光の上を走るクリーム。このゾーンならではの光景


↑横壁を歩くクリーム。円状に回転する通路であれば、見慣れた光景なのだけど…


↑天井でこうもりのように(?)さかさまになって立ち尽くすクリーム。まさに反重力状態だ

スペシャルリングを7つ集めて スペシャルステージへGO！

ゾーンの各ステージのどこかに「スペシャルリング」が必ず7つ出現する。これをすべて取ってステージクリアすると「スペシャルステージ」へ進める。スペシャルステージで規定以上のリングを集めると「カオスエメラルド」がもらえるのだ。


↑各ステージに必ず7つ存在する

3Dステージでリングを集めよう




↑→スペシャルステージではガードロボに触れないように、3D上の空間でリングを集めていこう



何かが起こる…？

↑カオスエメラルドをすべてのステージで集めると何かが起こるらしい…!?

2つのプレイ方法が楽しめる 最大4人参加可能な対戦モード

通信ケーブルを使ったモードは2つ用意されている。1つは1カートリッジでできるリング争奪戦。もう1つはマルチカートリッジでできるゴールまでのスピード競争。どちらも1人で遊ぶときとは違った楽しさなのだ。



←2つのモードはどちらも完成度が高いぞ

1カートリッジ対戦

制限時間内にリングを数多く集めよ!!

ループ状になっている距離が短めのステージでリングを数多く集める競争を行う。多くのリングを稼ぐには、自分でリングを取りに行くだけでなく、相手のリングを横取りするのも重要。白熱したバトルが楽しめるぞ。



←通常のステージと同様、ジャンプ台など仕掛けも満載

集めたリングの数

画面左上に集めたリングの数が表示される。これを参考にトップに立っている相手からリングを奪ったりするなどの戦略を考え出せるぞ







←↓ライバルからリードを奪うためには、相手を攻撃すべし! そしてリングを奪い、リードを広げるのだ!

マルチカートリッジ対戦

先にゴールした者が勝ちとなるレース

プレイ参加人数分のROMが必要になるマルチカートリッジ対戦は、単純明快なレース。通常のモードでクリアしたことがあるステージから、好きなステージを選んでレースが行うのだ。コース選びが勝負のカギを握る!?



←自分が遊んだことがあるステージから自由に選ぼう



←やっぱり一番楽しいのは4人でのレース。順位が目まぐるしく変わるので息つくヒマなし!

ゴールまでの距離

スタートからゴールまでの距離。自分がゴールまでどこくらいの位置か分かる

対戦相手との距離

対戦相手が画面外にいるときの距離と位置を表すカーソル。相手との距離が近いほど大きく、遠いほど小さくなる。カーソルの色は青はソニック、オレンジはクリーム…など各キャラごとに分けられているのだ。



↑相手との距離と位置が一目で分かる



←↓1カートリッジモードと同様にライバルを攻撃したりして妨害することができる。また、道中にあるアイテムを使えば、混乱や霞状態などの効果を相手に与え、レースを有利に進められるぞ

アイテムを使ってライバルを妨害せよ

ゴール!!



『ソニックアドベンチャー2』との連動で遊べる「チャオのプチガーデン」がパワーアップ

GCの『ソニックアドベンチャー2 バトル』(GC版)のチャオの育成モード「チャオガーデン」で育てているチャオを、GBAケーブルで『ソニックアドバンス2』(GBA版)に転送して育てることができる。

GBA版では「チャオのプチガーデン」で木の実を買ったり、ミニゲームでリングを増やしたりできるのだ。また、プチガーデンでの入手に入る卵もある。…以上は前作『ソニックアドバンス』でもできたこと。

『ソニックアドバンス2』では、新キャラのクリームを主役としたミニゲームが用意されているぞ!



クリームがプレイヤーの新作ミニゲーム チャオのスーパーハイジャンプ

←クリームがミニゲームに登場! 通常モードではチャオといつも仲良しのクリームだから、ミニゲームでもチャオとのコンビネーションはバッチリなのかな?

GBA

12月19日発売予定

セガラリー

発売元	セガ
価格	5800円
ジャンル	レース
プレイ人数	1～4人
備考	GBA専用通信ケーブル対応

新たなコースを大幅に追加、さらに携帯用ゲーム機ならではのシステムを搭載したレースゲームの名作が登場！

多彩なモードとシステムを盛り込んだ新生『セガラリー』登場!!

常に最先端の技術を使って制作されたアーケード版のほか、家庭用ゲーム機にも移植されて人気を誇った『セガラリー』が、いよいよ携帯ゲーム機のGBAに移植された。アーケード版にあったスピード感やドリフトなど独特な操作感覚はそのままに、携帯ゲーム機にピッタリのゲームモードを追加するなど、単なる移植ではないゲームに仕上がっているぞ。



←ラリーゲームの名作が登場。もちろんレース後のリプレイも用意されている

ラリーポイントをためてエントリー権を購入

GBA版『セガラリー』の最大の特徴は、ラリーポイントの導入だ。初めは限られたレースにしか参加できない。しかし、チャンピオンシップのレースでラリーポイントをため、それを使って新たなレースへのエントリー権を購入、参加できるレースを増やしていくのだ。ラリーポイントは、チャンピオンシップモードで3位以内になると入手できる。もちろん、順位によって入手できるポイントは変るぞ。



←チャンピオンシップを走り抜けば、成績によってラリーポイントが入手可能



←エントリー権はショップで購入可能。ほかにも新しいマシンなども購入可能

「セガラリー」の顔 ランチア ストラトス出現

ラリーポイントを使い、ショップで新たなマシンを購入することも可能な本作。その中でも、今回は「セガラリー」の象徴であるランチア ストラトスを紹介。MR車特有の挙動で扱いは非常に難しいが、絶大なパワーを誇る名車である。





←[illegible]



[illegible]

ミニゲームでもラリーポイントが集められる

チャンピオンシップをクリアしていくと、RC（ラジコン）RALLYというミニゲームがプレイ可能になるぞ。RC RALLYは全部で3種類。ステージ自体は変わらないが、それぞれルールが異なっているのだ。また、RC RALLYのプレイで入手したコインは、ラリーポイントとして加算されていくぞ。



←A、B、C3種類のゲームがある。ラリーポイント入手のチャンスでもある



→ルール自体はシンプルながら、かなり熱くなれる要素が入っているぞ

コースに落ちているコインを集めろ RC RALLY A

コース上のあちこちに散らばっているコインを集めていくゲーム。コインはコース全体に配置されている。時間制限もあるので、多くのコインを取るためには、走る順番もよく考えなければならない。



←単純なコースレイアウトだが、繊細なテクニックがなければコインをすべて取れないぞ

CPUカーがバラまくコインを追え RC RALLY B

コース上を走り回っているCPUカーが次々にコインを落としていく。そのコインを拾い集めていくゲームだ。どこを走るか分からないCPUカーを追いかけながらコインを集めていこう。



←後を追うだけでもけっこう難しい。あわてないでCPUカーの動きを見極めて走ろう

次々に出現するチェックポイントを踏もう RC RALLY C

コース上にランダムで次々に出現する、コイン型のチェックポイントを踏んでいくゲーム。制限時間内に踏んだコイン型チェックポイントの数によって、入手できるラリーポイントが増減するぞ。



←チェックポイントに向かって走れ。どこにチェックポイントが出現するかドキドキだ

千変万化する大自然の中に作られた個性的なコース

GBA版『セガラリー』のコースには、今までのシリーズにはなかった、新しいコースが豊富に用意されているのだ。今回は、新しいコースの中から3種類のコースを紹介する。どのコースも自然の特徴をそのまま残した特徴あるコースばかりだ。ここに紹介するコースは、ラリーポイントを使ってショップで購入することで走れるようになるぞ。なお、このほかにもたくさんコースはあるし、もちろん、アーケード版にあったコースも用意されている。



➡コースのコンディションは常に変化する。その中でベストラップを叩き出せるように練習だ

➡GBA版だけのコースばかり。アーケード版にはないレース展開が待っているのだ



⬅目指せ！ チャンピオンシップ優勝!!

トロピカルな南国の島 ISLE

南国の島をイメージした、美しい自然の中を走るコース。ちゃんと舗装されたコースもあれば、浜辺のような砂地のコースもあるので、コンディションの変化に注意しよう。青空の下はもちろん、時間の変化によって美しい夕焼けを見ることもできるぞ。



⬅青い空と青い海が美しい、南国の雰囲気があるコース。コースの脇にあるヤシの木も、雰囲気作りに一役買っている



➡滑りやすい砂地を走ることも。スリップしてスピンしないように、砂地では慎重にマシンを操作する必要があるぞ



⬅夕焼けに赤く染まった空と海を見ながらのレース。美しい背景に見とれないように

生い茂る樹木の中を疾走 JUNGLE

その名のとおり自然そのままのジャングルの中を走る、ほとんどがマッド（泥）のコース。レース中、時には雨が降ることもある。そのときは、ぬかるんだ泥道や大きな水たまりに注意する必要があるぞ。

➡舗装どころか、キチンと整備もしていない道を走らなければならないコースだ



➡コースはマッドばかり。かなり滑りやすいので、オーバースピードは即、命取りになるぞ





⬅レース中にスコール（雨）が降ることも。新たにできる水たまりにも注意しなければならない

砂塵が吹き荒れる砂漠 SANDSTORM

見渡す限り砂ばかりの砂漠の中に作られたコースだ。コースといっても明確に区分けされていない部分もあり、気の緩みがコースアウトになってしまうぞ。もちろん砂なのでタイヤが取られやすい。



⬅夕闇から夜にかけてのコースを走ることも。時には砂塵が吹き荒れて視界が悪くなることもある



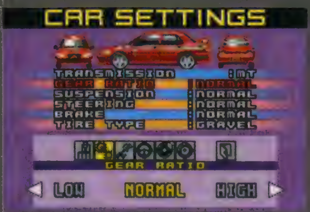
➡砂漠といっても緑がまったくない、という訳ではない。近くにオアシスでもあるのだろうか…？



⬆砂漠といえばラクダ。コースの脇にはラクダも存在するなど、雰囲気バッチリ

コースに合わせてセッティングを変更

レースの前には、マシンのコンディションを変えるセッティングが可能だ。走る前にセッティングできるので、コースや自分の好みに合わせて変更していこう。セッティングできる項目は、右の6項目がある。





⬆マシンの細かいセッティングが可能。セッティングによってタイムが大きく変わることもある

トランスミッション	AT（オートマチック）かMT（マニュアル）かを選択可能。シフト操作が必要なMTは上級者向けだ
ギア	ギアをLOW、NOMAL、HIGHの3種類から選択可能。最高速重視ならHIGH、加速度重視ならLOWを選ぼう
サスペンション	サスペンションをSOFT、NOMAL、HARDの3種類から選択可能。HARDになるほどコントロールが難しくなる
ステアリング	ステアリングをLOOSE、NOMAL、QUICKの3種類から選択可能。QUICKになるほどダイレクトにマシンが反応する
ブレーキ	ブレーキをLOOSE、NOMAL、QUICKの3種類から選択可能。ブレーキの利き具合が変わってくるぞ
タイヤタイプ	タイヤのタイプを変更できる。タイヤは4種類あるので、コースのコンディションによって変えていくといい

GBA

発売中

ダービースタリオンアドバンス

発売元	エンターブレイン	プレイ人数	1人用
価格	5800円	備考	ターボファイルGBA対応
ジャンル	シミュレーション		

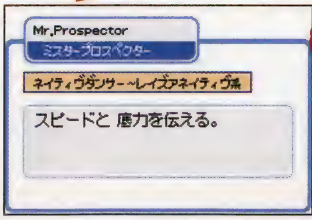
ただの移植ではない！　さまざまな改良を加えた、名実ともに最新の『ダービースタリオン』がGBAで遊べるのだ！

シンプルにして究極！ 元祖競走馬SLGがさらに進化

競走馬シミュレーションの元祖『ダビスタ』がGBAに登場。シンプルな作りはそのままに、操作性の簡素化、インブリード効果や根幹系統の表示など、ユーザーライクな改良が加えられている。初心者には分かりやすく、経験者には納得のデキだ。1頭の牝馬からスタートし、全GⅠ制覇、最強馬育成など、自分なりの目標に向け自由に遊ぼう！



⬅基本画面。今回は厩舎の画面がなく、すべてのコマンドをここから入力できるのだ



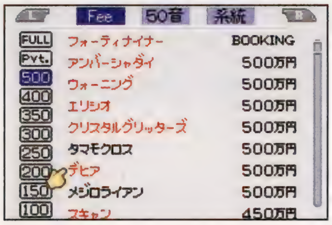
GBA版からの新要素も

⬅インブリード効果が血統画面に表示され、その内容を見られるカタログ機能もある

競走馬を生産

馬の力の9割は「配合」で決まる

牝馬（メス馬）と種牡馬（オス馬）をかけ合せることを配合という。以下のようなさまざまな「配合理論」を活用することで、安い親からとんでもない強豪が出る可能性もあるのだ。

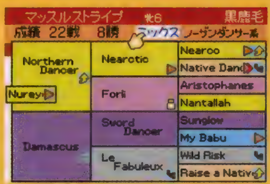


➡うんうん悩みながら自分なりの配合を考える…。『ダビスタ』の一番楽しい瞬間かも

ニックス

まずまず相性が良さそうだな
この馬を付けてみるか

相性の良い系統のこと。血統表の上に「ニックス」の文字が出ていたら、選択してみよう。この牝馬と相性のいい系統が表示されるので、ここから種牡馬を選べば簡単にニックス配合になる。



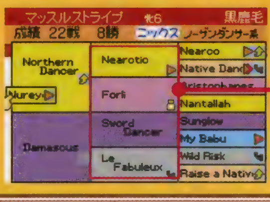
⬅血統表の「ニックス」の文字を選べば簡単に探せる

面白い配合

なかなか面白い配合だなあ
この馬を付けてみるか

それぞれの馬は、祖先から連なっている「系統」に属している。血統表を見ると色分けされているが、その色は種牡馬が属している系統を表しているのだ。面白い配合というのは、右の写真のように、種牡馬と牝馬の3代前にあたる8頭の色が6色以上になっている状態だ。この配合になると、勝負根性が強化されると言われている。マイナーな種牡馬の血が入っていると作りやすいぞ。





6色以上で「面白い配合」！

インブリード

なるほどノーザンダンサーの
クロスが効くかもな
この馬を付けてみるか

近親配合のこと。種牡馬の血統表で馬の名前が赤くなっていたら、その馬が近親配合になっているしるしだ。インブリードされた馬の特徴が出やすくなるが、体質が弱くなるので多用は禁物。

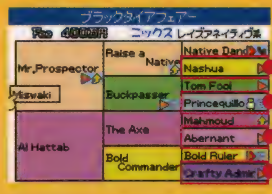


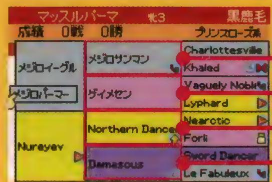
⬅インブリードしていると、馬名が赤く表示される

見事な配合

おおっ　これはもしかして！！！

「面白い配合」をさらに複雑にした感じのもの。種牡馬と牝馬を選ぶとき、右の写真の部分を比べてみよう。種牡馬側の4頭と牝馬側の4頭の色が同じなら、「見事な配合」になる。ちなみに色の種類さえ同じならいいので、それぞれの色の数や位置は違っていてもかまわない。能力の限界を上げる効果があるといわれ、最強馬作りに重要な配合理論の1つ。計画的に配合しないと作れないぞ。





色の種類が同じなら「見事な配合」！

かなりイイ配合

ふむふむ　これはかなりイイかも

種牡馬と牝馬で、右の写真で囲んだ部分を比べてみよう。同じ系統のペアが3組以上できていたら「かなりイイ配合」だ。ただしこの配合の「系統」は面白い配合よりも細かい特別なものなので、作るのは難しいかも。繁殖牝馬にしたときの能力が底上げされるぞ。



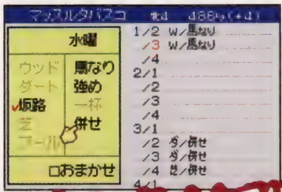
⬆赤く囲んだ部分を父と母でくらべてみて、3組以上ペアができていたら成立

新作　ダービースタリオンアドバンス

調教で育成

血統は「器」
中身を満たすのは…

生まれたきた期待の新馬も、そのままではレースに勝てない。素質が器だとしたら、調教によってその中身を満たしてやる必要がある。今作の調教はやや内容が変更され、ウッドと坂路で「併せ馬」ができるようになった。また坂路で強さの調節も可能になったが、芝と坂路では「一杯」が選択できなくなっている。調教のバリエーションがさらに増えそうだ。



➡調教が苦手な初心者は「おまかせ」も可能

坂路での併せも可能に



➡坂路での併せ馬調教が可能に。ケガさせずにスピードアップと勝負根性の強化ができる

調教の種類

- **ウッド**　スタミナアップする。足元への負担が少ないが、疲れが抜けにくいという欠点が
- **ダート**　スタミナがアップする。ウッドより足元への負担が大きいが、疲れは抜けやすい
- **坂路**　スピードがアップ。足元への負担が少ないが、レース中の故障の危険性が上がる
- **芝**　スピードがアップする。足元への負担がもっとも大きい調教だ
- **プール**　スタミナがややアップする。ほとんど能力が上がらないが、体重の調整に使う

調教の強さ

- **馬なり**　ゆっくり走らせる。能力はほとんど上がらないが、故障の確率は低い
- **強め**　ちょっと速く走らせる。能力がアップするが、故障の可能性も高くなる
- **一杯**　かなり速く走らせる。能力がアップし、気性も良くなるが、故障の危険性も高い
- **併せ**　競って走らせる。能力に加え気性と勝負根性も上がるが、故障の危険性も高い

調子をととのえレースに登録

調教の目的は、能力アップだけではない。日々変わっていく馬の体重や調子をうまくコントロールし、ベストの状態にもっていくのも重要だ。こうしてレースに出られる態勢になったら、いよいよレースに登録。レースの種類はたくさんあるが、賞金や性別によって出られるものは限られる。距離も考え、ベストのレースを狙え！



⬆騎手は大幅に増加。1画面に納まりきらないほどの人数から選ぶことができるぞ

2002年最新プログラム対応！



⬆昨年から導入された新潟直線1000mも反映。8月2週のアイビスサマーダッシュでは、究極のスピード勝負が楽しめる

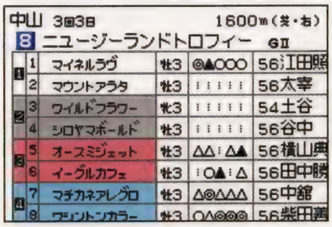


⬅レーシングプログラムは2002年のものを下敷きにしている。数年前からけっこう変わっているので、久々の人は注意しよう

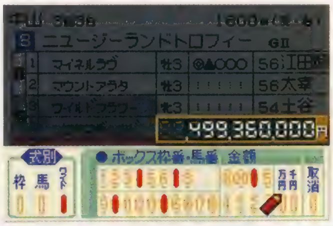
レースに出走

操作は騎手任せ
馬の能力を信じよ

いよいよレース！　プレイヤーができるのは位置取りの指示くらいで、基本的にオートで進行する。勝つには馬の実力と騎手の腕、ちょっぴり運も必要だ。5着以内に入れば賞金がもらえるぞ。最初は未勝利のクラスしか出られないが、勝ち上がるにしたがってクラスが上がり、賞金も増える。最高クラスの「GⅠ」競争に出られるよう、調教と出走を繰り返そう。



⬆出走表の印は、左から主に展開、スタミナ、勝負根性、気性、人気を中心に見ている



⬆現実と同じく、ワイド馬券が増えた。レースで勝てなければ、ここで一攫千金を狙う？

目指せ！全GⅠ制覇





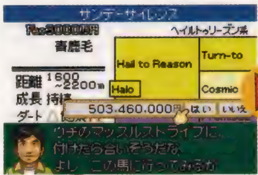
⬅⬆憧れのGⅠレースへ出走！　出るのも大変だが、勝つのはもっと大変。勝てば普段とちょっと違った演出の勝利シーンが見られるぞ

次代の最強馬を

牧場を拡張し
牝系を伸ばそう

GⅠレースに勝ったからといって、ゲームが終わるわけではない。稼いだ賞金を元手に牧場を拡張し、高額種牡馬の権利を買い取り、活躍した牝馬にそれを種付けし…。納得のいくまで、ゲームはいくらでも続けられる。ブリーダーズカップ用に最強馬を作るもよし、好きな種牡馬にこだわってのんびり遊ぶもよし。『ダビスタ』には、プレイヤーの数だけ遊び方がある。

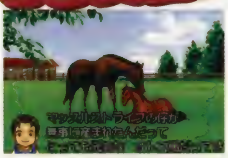
➡今作では、高額種牡馬の権利はノミネーションセールで取引される





⬅ここでセリ落とさないと、高額種牡馬の種付けはできないのだ

Gホースの2世誕生！



⬆GⅠを制した牝馬が引退したら、繁殖へ。彼女から生まれた産駒は、かなりの能力が期待できるぞ！



⬆資金がたまると、牧場拡張イベントが発生するのだ

GBA
12月13日 発売予定

クロノアヒーローズ 伝説のスターメダル

発売元	ナムコ
価格	4800円
ジャンル	アクションRPG
プレイ人数	1人用

クロノア最新作はアクションRPG。今回はクロノア以外にもプレイヤーキャラが登場するぞ。

『クロノア』がアクションRPGとなって帰ってきた!!



『風のクロノア』シリーズの最新作はRPGの要素を追加し、プレイヤーキャラがレベルアップするようになった。アクションが苦手でも、レベルを上げればラクに進めるぞ。



↑今回は横スクロール型ではなく、上から見下ろしたマップになったのが大きな変化だ

フィールド間の移動は「ビジョンマップ」で!

フィールド間の移動は、下にある「ビジョンマップ」で行うことになる。すごろくのマスのようにつながっている道を移動し、自分の行きたい場所を選んで中に入るのだ。



戦闘ステージ ここは敵と戦い、最後にあるゴールまで進む



町・お店 お店や町の中では、買い物や情報集めができる



ビジョンマップ ビジョンをクリアすると先に進める

「カスタムポイント」でクロノアを強化

プレイヤーキャラがレベルアップすると、「カスタムポイント」が手に入る。これは自分のステータスをアップできるというもので、攻撃力や防御力など、自分が上げたいと思うステータスに自由に振り分けることができるのだ。振り分けは一度決定しても、あとで何度もやり直せるシステムだ。



↑レベルアップするには、敵を倒したときに出る「夢のかけら」を集めなくてはならない



↑カスタムポイントの振り分け画面。緑色になっているのが振り分けられたポイント分



↑装備によって振り分けられるポイントの上限が変化する。装備はお店などで買えるぞ

敵の種類によって攻撃を変えるシステム

敵に攻撃を当てると、その敵のHPが表示される。これには「赤」「青」「黄」の3色がついていて、それぞれプレイヤーの攻撃方法でダメージが変わるようになっているのだ。プレイヤーは基本攻撃で赤、青のゲージに有効な2つの攻撃を持っているので、それを敵によって使い分ける。残る黄色いゲージは、必殺技でないとダメージを与えられないことを表している。



敵のHPゲージ
最初は表示されていないが、一度攻撃を当てるとこのように見えるようになる

オープニングストーリー クロノアの旅立ち

留学するロロのため「ヒカリサクラ」という花を取りに行ったクロノア。しかし、その花をガンツに取り上げられてしまう。その後何とかガンツに勝って花を取り戻すと、その力を見込まれて冒険に旅立つことに。



←ヒカリサクラは大切な人を幸せにするという花

↓ロロは巫女になるため、天空寺院に留学することになったのだった



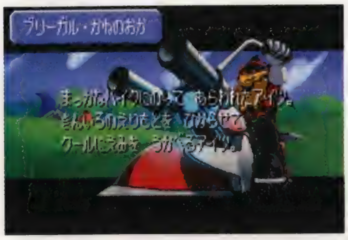
ガンツと共に旅へ!!



↑「コイツは使える」と思ったガンツはヒーローに憧れるクロノアを冒険に誘う

3人のキャラクタの能力を使いこなしてステージを進め！

今作では、クロノア以外にも、前作『G2』で登場したガンツや、初登場となるパンゴがプレイヤーキャラとして選べるようになった。最初に選べるのはクロノアだけだが、ストーリーを進めていくとガンツ、パンゴの順番で仲間になっていくぞ。



←ガンツは自慢のバイクでかっこよく登場。死神と呼ばれている



→おっとりした感じのあるパンゴ。見た目どおりの優しい人

武器に応じて多彩な攻撃

クロノア





←村にモンスターが現れたときもこの調子。元気いっぱいのやんちゃ坊主といった感じのクロノア

剣からリングまでさまざま！

↑クロノアと言えば基本は風だまでの攻撃。リングを使う

←ソードは連続ヒットで大ダメージを与えられる武器

クロノアは、ヒーローに憧れヒーローメダルを手に入れることを夢見る少年。戦闘では少し離れた場所からの攻撃から近距離の攻撃まで、武器によって多彩な攻撃ができる。

風の力で全体にダメージ！



←クロノアの必殺技「トルネードアタック」は画面内の敵すべてにダメージを与えられる強力攻撃

飛び道具のスペシャリスト

ガンツ



ガンツは「死神」と呼ばれて恐れられる賞金稼ぎで、ひょんなことからクロノアと知り合うことに。戦闘では、得意の拳銃や飛び道具を使った遠距離からの攻撃ができる。



↑クロノアを小馬鹿にしたような態度のガンツ。クロノアが憧れるヒーローメダルを持った人物なのだ



→ガンツの必殺技「しにがみファイアー」は乱れ撃ちで敵に大ダメージを与える攻撃

乱れ撃ちで敵を一掃！！

↓マシンガンでの攻撃。素早く連射できる、とても使いやすい攻撃だ





↑バズーカは一発の威力が大きい攻撃。爆発の大きさからもその威力がわかる

爆弾のパワーで一気に押し切る

パンゴ



パンゴは眠り病にかかっている息子を助けるため、各地を回って情報を集めている優しいパパ。その大きな体のため動きは遅いが、強力な爆弾と高い防御力をほこる。



↑パンゴとの出会いは天空寺院の中。とある事件に巻き込まれたとき、助けてくれるのだ



↑パンゴボンバーでの攻撃。パンゴの武器は基本的に爆弾を使ったものになる



←スモールマイトは手放すとすぐに爆発する爆弾

一発の威力はバツグン！！



←大きな爆風で敵を巻き込むスプレッド。ただし連発はできないというマイナス面もあり

GBA
12月13日
発売予定

アオ・ゾーラと仲間たち 夢の冒険

発売元	エム・ティー・オー	プレイ人数	1人用
価格	4800円		
ジャンル	なぞなぞアクションアドベンチャー		

かわいい象のキャラクター"アオ・ゾーラ"と仲間たちが活躍する、家族みんなで楽しめるファミリーゲームが登場！

なぞなぞをスパイスにしたほのぼのアクション

ある日の夢の中「あおぞら島」で目を覚ましたアオ・ゾーラはレインボー姫に頼まれ、「七色の絵の具」をナゾーラ大王から取り戻すために冒険に出かける。ゲームの基本は横スクロールのアクションゲーム。各マップの最後には、なぞなぞおばけとのなぞなぞ対決が待っているぞ。

アオ・ゾーラの冒険をサポート



レインボー城のお姫様。たくさんのヒントで、アオ・ゾーラの冒険をサポートしてくれる。

なぞなぞ大好き



なぞのおじさん。なぞなぞの楽しさをアオ・ゾーラたちに教えてくれた。

あおぞら島マップ



⬆冒険の舞台「あおぞら島」。バラエティに富んだステージと、たくさんのなぞなぞがアオ・ゾーラを待ち受ける

アオ・ゾーラ（主人公）



このゲームの主人公で普段は町のお医者さん。多彩なアクションを駆使して、「あおぞら島」を冒険する。





⬆➡敵を吸い付けて吹き飛ばすのは、アオ・ゾーラの基本的な攻撃方法。操作に慣れたら、どんどんぶつけて敵をやっつけていこう



⬆アオ・ゾーラは攻撃だけではなくて防御もできる。危ないと思ったらすかさず防御だ

仲間を乗せるとパワーアップ！

アオ・ゾーラは冒険中に、たくさんの仲間と出会う。その仲間たちを背中に乗せることで、いろいろな特殊アクションができるようになるぞ。どれも有効なものばかりなので、マップの先に進めなくなってしまったら、仲間たちの能力を試してみよう。みんなと力を合わせて「七色の絵の具」を取り戻せ！

ハイジャンプ



⬅ウサギのピョンピョンを乗せれば、高い段差も飛び越せる

ふわふわ飛ぶ



⬆ピピとチチを乗せると、フワフワと空を飛べるようになる。これを使えば、足場の悪いところでも安心して進めるぞ

隠しアイテムを発見



⬆ホーホーは、普段は見えない隠しアイテムを見つけることができるぞ。アイテムがほしいときは非常に頼りになる

鼻でパンチ





⬅⬆キューはチカラ技が得意。背中に乗せると、アオ・ゾーラも鼻でパンチができるようになるぞ

水のテクニック





⬅⬆ケロロの力を借りれば、水の中でもへっちゃら。ケロロシャワーで火も消せる

あおぞら島で全32マップの大冒険

あおぞら島の冒険は、1ステージ4マップが8ステージで全32マップ。草原に始まり、洞くつや水辺などバラエティに富んだステージがアオゾーラを待っている。ステージの最後では1匹ずつ仲間に出会えるので、出会った仲間の特殊能力を活かして、次のステージをクリアしていくといいぞ。

草原　冒険の始まりとなる基本的なステージ

1番最初のステージは草原だ。最初なので誰も仲間になっていないが、それほど難しくもない。基本的な操作に慣れるのにちょうどいいだろう。



↑冒険の始まり。レインボー姫の助言に耳を傾けながら、基本的な操作を覚えていこう



←たくさんのリンゴを発見。いっぱい集めると、何かいいことがあるらしい

洞くつ　大きな段差やトゲが待ち受ける

洞くつの中を進むステージ。ここには、普通のジャンプでは飛び越せない段差や穴がたくさんあるので、ピョンピョンのハイジャンプが活躍するぞ。



↑大きい段差が当たり前のようにある。下に落ちないように気をつけて進んでいこう



➡天井にたくさんのトゲがついている。うかつにジャンプするとささってしまうので注意

水辺　大きな湖がいくつも登場

湖があるステージ。初めにここに来たときにはケロロは仲間になっていないので、水に入るとダメージを受けてしまう。湖の上を通らなければならないところもあるが、落ちないように気をつけよう。



↑湖の上を通る。失敗して落ちてしまった場合は、落ちる直前にいた場所に戻されてしまう



←ケロロがいないと湖には入れない



➡道をふさいでいるツタはパンチで壊せる。仲間になったばかりのキューの出番はここだ

山麓　高い山をどんどん登っていく

最初は水の中を進んでいくが、それを越えたら山を登っていく。このステージには水中や伸びる木など、ケロロの能力が役に立つところが多いのが特徴。進めなくなったら、とりあえずケロロを試してみよう。



↑欠けたつり橋。落ちたからといって、ただちにミスになるわけではないが、また上ってくるのは面倒だ



←水中を泳げるのはケロロだけ

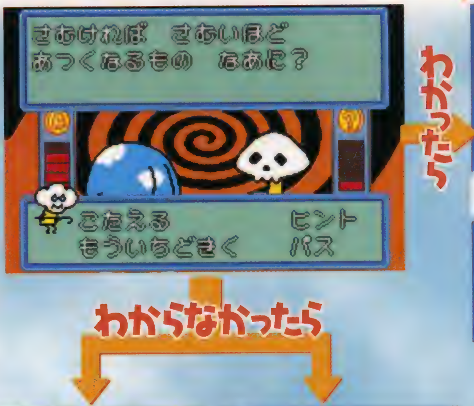


➡のびる木。一見、他の木と変わらないように見えるが、ケロロシャワーをかけるとぐんぐんのびる

なぞなぞは自分で考えた答えを入力！

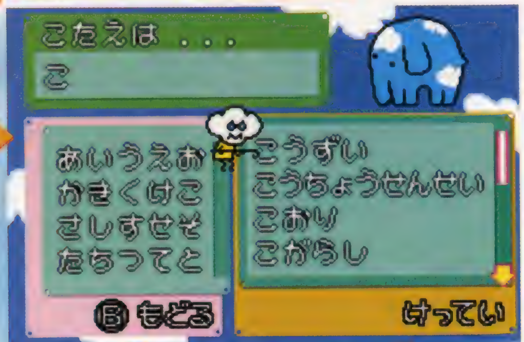
各マップの最後には、お化けが出現してなぞなぞ対決が始まる。出題される問題に全て答えることができれば、マップクリアだ。答えは選択肢の中から選ぶのではなく、自分で最初の1文字を入力しなくてはならない。カンや運ではクリアできないのでよく考えよう。ただし、ヒントアイテムがあればヒントが聞けるし、どうしてもわからなければパスして問題をとばせるぞ。パスは何回でもできる。

➡左のメーターがアオ・ゾーラのパワー、右のメーターが残り問題数だ

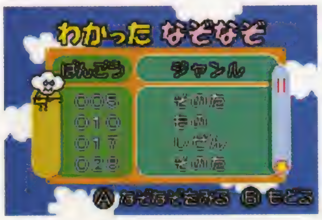


自分で最初の1字入力！

⬇選んだ文字が頭文字になる言葉のリストが表示されるぞ

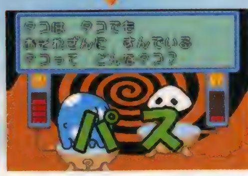


⬇なぞなぞ対決で出題された問題は貯金箱に保存され、いつでも見られるようになる





↑ヒントアイテムを使えば、レインボー姫がヒントをくれる



↑パスは何回でもできるので、答えがわからないときは気軽に使おう



↑見事に正解！こうなればマップクリアは目前だ



↑残念ながら不正解。あきらめずに再挑戦しよう

GBA
12月20日
発売予定

宇宙大作戦チョコベーダー ウチュウからの侵略者

発売元	ナムコ	プレイ人数	1人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	RPG		

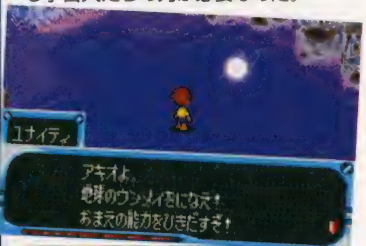
本作のもとになったのは、同名のチョコレート菓子。チョコレートの中には宇宙人のフィギュアが入っているのだ。

宇宙人と共に地球の未来を守るRPG

学校の裏山に落ちた隕石を見に行った主人公アキオ。彼はそこで出会った宇宙の意志「ユナイティ」に見込まれ、選ばれし者「エンライトナー」として地球の未来と平和を守ることになるのだ。

しかし、謎の敵や宇宙人たちに立ち向かうには、アキオの力だけでは不十分。それには仲間になってくれる宇宙人たちの力が必要なのだ。





←ユナイティと出会うアキオ。ここで能力を引き出される



←学校では隕石の話で大騒ぎに



↓町の至るところに宇宙人はいるが、そこに気づくのはアキオだけ

この世界には宇宙人がいっぱい!!

とにかくタイミングが命の戦闘システム

戦闘では、敵・味方で攻撃を繰り返すのだが、各キャラがそれぞれ攻撃と防御のモーションになったとき、タイミングよくボタンを押すことで、与えるダメージを大きくしたり、受けるダメージを減らすことができるのだ。これがうまく決まると、特別な技が使えるアドバンスポイントがたまるぞ。



←戦闘ではまず「戦う」などのコマンドを入力する

防御はⒷ!



↑味方の体に攻撃が当たる直前にBボタンを押せば、バリアでダメージが減らせる

攻撃はⒶ!



↑アキオの攻撃なら、武器を投げあげてつかむ瞬間にAボタン

戦闘に特殊能力といろいろ協力してくれる宇宙人たち

特定のイベントをクリアすると、宇宙人が仲間になってくれることがある。仲間になった宇宙人は「交信チャンネル」で呼び出すことができ、戦闘に参加してくれるようになるぞ。そのほか、主人公が特殊能力を使えるようになる設計図「ガジェット」を分けてもらうこともできるようになるなど、いろいろと手助けをしてくれるのだ。



↑仲間になる条件はさまざま。ときには助けてあげることも必要だ





←ウンモ星人との戦闘。彼はこのあとよき仲間として戦ってくれるぞ

いっしょに戦闘



戦闘に参加してくれるのは3人まで。パーティーに入れておけば、戦闘中に交代もできる

ガジェットの入手



ガジェット入手にはレベルアップのときに手に入るエンライトポイントと呼ばれるものが必要

UFOを呼んで攻撃



たまったアドバンスポイントを使うと、UFOを呼んで強力な攻撃をすることができる

GBA
12月13日発売予定

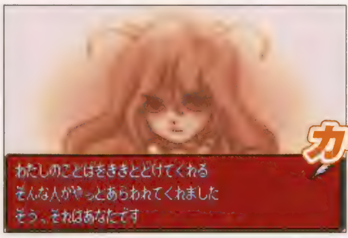
モンスターメーカー4 フラッシュカード／キラーダイス

発売元	サクセス	プレイ人数	1人用
価格	5800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	ダンジョンRPG		

カードゲームから誕生し、さまざまなゲーム機でゲーム化されてきた『モンスターメーカー』が、新たなGBAに登場。

カードに導かれダンジョンを冒険するカードRPG第4弾!!

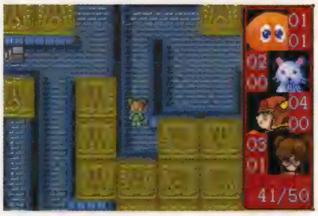
ある日、公園で遊んでいた主人公が、不思議なカードデッキをひろうことから物語は始まる。主人公はカードマスターとなり、闇の勢力にばらばらにされたモンスターメーカー世界をカードの力で引き寄せる使命を帯びる。そして、さまざまな難事件やちょっとおかしな事件まなどさまざまな冒険をクリアしていくのだ。



➡不思議なカードデッキはカードの精霊のもの。精霊に導かれて、モンスターメーカーの世界へ

カードをめくってダンジョンクエスト

冒険の舞台となるダンジョンは、プレイヤーが占いの館で、3枚のカードを選択することで自動生成される。ダンジョンマップ上もカードで埋め尽くされていて、一歩歩くごとにカードがめくれていく。めくられるカードで、戦闘やアイテムゲットなどさまざまなイベントが起きるぞ。



⬆マップ全体を覆うカード。何が出るかな？



⬆仲間のカードやアイテムカードを駆使してバトルを行っていくのだ



⬆デッキで用意したカードも隠れている。探してゲットしよう！

自分だけのカードデッキをつくる

手にいれた仲間、モンスター、アイテムなどのカードは宿屋で、デッキに組み込むことができる。50枚のカードをデッキに組み込めるぞ。



⬆50枚のカードでデッキは完成するのだ



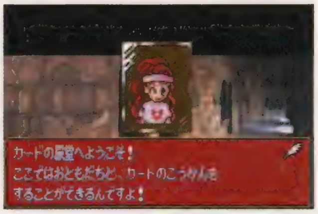
➡デッキに組み込まないとダンジョンでパーティが組めない



⬅⬇モンスターメーカーの人気キャラたちも、カードを手に入れれば仲間にしてパーティが組める

トレーディングでカードをコンプリート

カードをコンプリートするのも、今回の『モンスターメーカー』の楽しみのひとつ。でも、フラッシュカードとキラーダイスのどちらか片方だけだとカードコンプリートはできないのだ。通信ケーブルを使ったカードトレーディングをしよう。

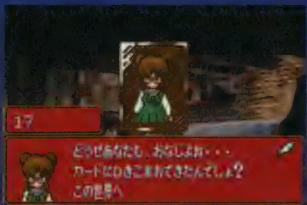


⬅街の中にあるカードの殿堂でトレーディングができるのだ

2つのバージョンに4人の主人公

今作には『フラッシュダイス』と『キラーダイス』の2つのバージョンがあり、それぞれ主人公が違う。各バージョンにも男の子と女の子のふたり用意されていて、それぞれ異なる楽しみ方ができる。


⬆キャラ選択で男の子か女の子かを決めるとゲームスタート！



⬅選ばなかった主人公はカードマスターのひとりとして登場する



⬇大人しそうだけどしっかりした女のこ。周囲の人からは不思議少女と思われる
⬇猫のような性格の女の子。勝気で、いい加減なことが嫌い
⬆熱血漢な男の子。あれこれ言われるのが嫌いで、ちょっと素直じゃないところ
⬆斜にかまえたクールな男のこ。冷静でいつも正しい判断を心がけている

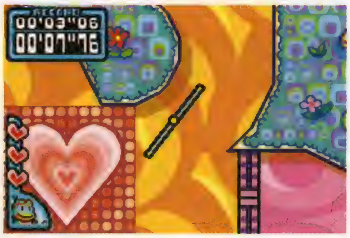
GBA 12月6日発売予定

くるりんパラダイス

発売元	任天堂	プレイ人数	1～4人
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	アクション		1カートリッジプレイ対応

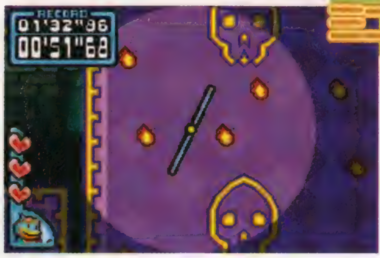
シンプルな操作で楽しめるアクション第2弾

くるくる回転する"ヘリリン"を操作してゴールを目指す、『くるくるくるりん』の新作が登場。主人公のクルリンが、家族を探して4つのワールドを進む「ぼうけん」モードのほか、タイムアタックやミニゲームで遊べる「ちょうせん」モード、GBAを使った手品が覚えられる「マジック」モードなど、新要素もたくさん。ミニゲームを4人で対戦することも可能だぞ。



↑壁や障害物にぶつからないようにしてゴールを目指す。今回は「ぼうけん」と「ちょうせん」モードを合わせて64種類のコースが用意されている

16種類のミニゲームを追加!



↑コースを構成する仕掛けも新しくなり、さらに手強く



↑各ワールドの最後ではミニゲームに挑戦することになる。クリアすると「マジック」が教えてもらえるぞ

GBA 12月13日発売予定

チョコボランド

発売元	スクウェア	プレイ人数	1～4人
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	ボードゲーム		

おなじみのFFキャラたちがボードゲームで登場

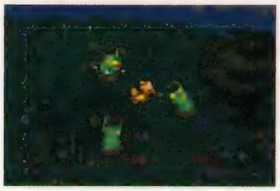
チョコボをはじめとする『FF』シリーズのキャラクタたちが登場するボードゲーム。ゲームの目的は、すごろく状のマップを回りながら、一定以上の「クリスタルポイント」を集めてゴールすること。効率よくポイントを集めるには「友達魔石」を使って友達の力を借りたり、「攻撃魔石」を使ってライバルの邪魔をしたりといった戦略が必要となってくる。



↑クリスタルポイントを通ればボーナスが！



↑友達魔石があればマスを所有することができる


↑攻撃魔石でワームを召喚！



↑シナリオを進めていくことで、召喚できる仲間が増えていくぞ。全員集められるかな？

GBA 12月12日発売予定

はじめの一歩 THE FIGHTING!

発売元	ESP	プレイ人数	1～2人
価格	5500円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	スポーツ		

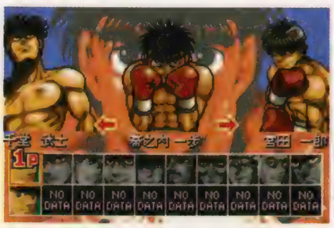
人気ボクシング漫画の迫力を再現

週刊少年マガジンで連載中のコミックを原作としたボクシングゲーム。プレイヤーの視点で、大迫力のエフェクトとともに繰り広げられる試合は臨場感抜群。原作通りの展開を見せるストーリーモードや、各選手の使うスペシャルブローを再現するなど、ファンに嬉しい要素が満載。





↑→相手との駆け引きが重要となる、本格的なボクシングが楽しめるぞ



↑原作に登場した10人の選手が使用できる



↑キャラを強化できるカスタマイズモードも搭載

GBA 12月13日発売予定

犬っこ倶楽部 ～福丸の大冒険～

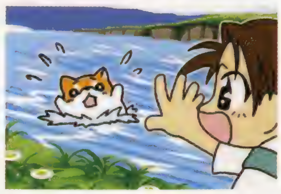
発売元	ジョルダン	プレイ人数	1人
価格	4800円		
ジャンル	アドベンチャー		

柴犬の「福丸」が家族を探すアドベンチャー

かわいい犬たちが人気のコミック、『犬っこ倶楽部』のキャラクタたちが大活躍するタイムトライアル・アドベンチャー。飼い主とはぐれてしまった柴犬の「福丸」となって、飼い主の男の子を探す旅に出るのだ。旅の途中で出会ういろんな犬たちの助けを借りながら、手がかりを探そう。クリアしたときの成績によって、福丸の"犬っこランキング"が発表されるぞ。

→いろんな種類の犬たちが登場




↑オープニングで家族とはぐれてしまった福丸。これからどうなる？


↑においをかいだり、穴を掘ったりしていろんなところを調べよう

→福丸の"ボールキャッチ"。いろんな犬たちが登場するミニゲームもたくさんあるよ



GBA 12月6日発売予定 志村けんのバカ殿様 爆笑 天下統一ゲーム

発売元	TDKコア	プレイ人数	1〜4人
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	ボードゲーム		

ギャグ満載の戦国すごろくゲーム

テレビでおなじみの『バカ殿様』がすごろく形式のボードゲームになった。バカ殿様となって日本各地を進み、空き地にお城を建てたり、ミニゲームをクリアしたりしてお金を集め、他のプレイヤーよりも早く目標金額を達成すれば勝ちとなる。マスに止まったときに起こるイベントやミニゲームには、『バカ殿様』ならではのギャグが満載で飽きさせないのだ。



↑空き地にお城を建てよう


↑イベントで賞金ゲット！

↓爆笑ミニゲームが盛りだくさん！





←左にいるのが「モアイ象」。バカ殿様以外のキャラクタも個性的でちょっとヘン

GBA 12月13日発売予定 シャーマンキング 超・占事略決 3

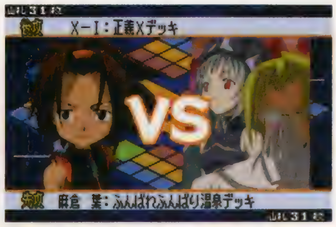
発売元	キングレコード	プレイ人数	1〜2人
価格	5800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	カードゲーム		

2800以上のデッキを使ってカードバトル

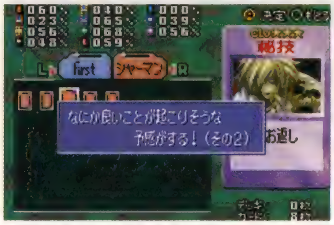
人気コミックを題材にしたトレーディングカードゲームの第3弾。900種類以上のカードと2800以上のデッキを収録し、過去最大のボリュームとなっている。さらに、アニメのストーリーに沿ったキャンペーンモードや初心者向けのチュートリアルモードを搭載。前作とのカードトレードも可能だ。



↑原作のキャラクタも多数登場する



↑さらに充実したキャンペーンモード



↑カードの種類が増えて戦略も広がった



↑ブースターを買ってカードを増やそう

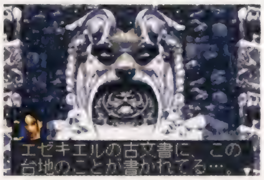
GBA 12月6日発売予定 トゥームレイダー：プロフェシー

発売元	ユービーアイ・ソフト	プレイ人数	1人
価格	4800円		
ジャンル	アクションアドベンチャー		

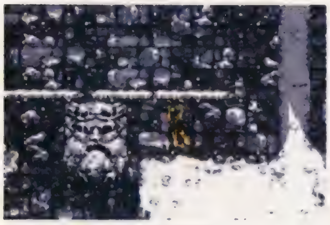
ララの華麗なアクションで遺跡を探検

『トゥームレイダー』シリーズ最新作がGBAで登場。主人公ララ・クロフトを操作し、伝説の魔法の石を捜し求めて「ノルウェーの山」、「インドの寺院」などの世界各地に存在する4つの遺跡ステージを探検するのだ。ララの滑らかなモーションは健在で、簡単なボタン操作でジャンプやターゲッティング、クライミングなどといったアクションが楽しめるぞ。遺跡に仕掛けられた数々の罠や仕掛けを解き、魔法の石の伝説を追い求めよう。


→遺跡の中には凶暴な動物が潜んでいることも



←古文書に記された伝説の遺跡にたどり着いたララ。中には何があるのか？


↑雪山の絶壁にぶらさがるララ


↑炎を吹きあげる床。遺跡では数々の罠が待つ

GBA 12月13日発売予定 ダライアスR

発売元	PCCWジャパン	プレイ人数	1人
価格	4800円		
ジャンル	シューティング		

横シューティングの名作シリーズ最新作

名作シューティング『ダライアス』シリーズの最新作。12段階までパワーアップする「シルバーホーク」を操作し、全15ステージを戦うのだ。扇形に広がるステージ分岐や、魚介類の形をしたボスなど、シリーズおなじみの要素は健在。1ルートが5ステージで構成されるアーケードモードのほか、1ステージのみをプレイできるフリーモードを搭載している。



↑ゲーム難易度は3種類から選べる



↑ステージ分岐で展開が変わるぞ



↑パワーアップアイテム出現！



←各ステージの最後には、巨大戦艦のボスが待ち受けている。外見も攻撃方法も多彩だ

GBA 12月13日発売予定 マジャイネーション

発売元	エポック社	プレイ人数	1人
価格	4800円		
ジャンル	ファンタジックRPG		

カードの世界が舞台のRPG

世界中で大人気のカードゲーム『マジャイネーション』の世界が舞台のRPG。主人公・門馬ダンとなって「ドリーム・クリーチャー」と呼ばれるモンスターを召喚し、闇の帝王アグラムを倒す旅に出るのだ。「アニマイト」という物質を集めることで、召喚できるクリーチャーが増えていくぞ。



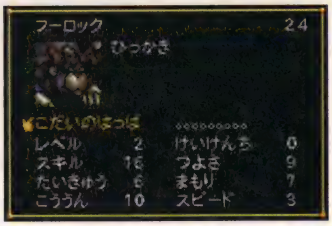
↑主人公のダン。ひょんなことから不思議な世界「ムーンランド」に迷い込む



←森林の国の村に到着



↑ドリームクリーチャーを召喚！



↑強力なクリーチャーたちを集めよう

GBA 12月6日発売予定 シルバニアファミリー4 めぐる季節のタペストリー

発売元	エポック社	プレイ人数	1人
価格	4800円		
ジャンル	育成・収集アドベンチャー		

シルバニア村の仲間と会えるアドベンチャー

女の子に大人気の「シルバニアファミリー」のキャラクタたちが登場するアドベンチャー。主人公の「みるくウサギの女の子」といっしょに、失われた季節を取りもどす「季節のタペストリー」を作る材料を集めよう。お料理や赤ちゃんのお世話、花の育成といったミニゲームも盛りだくさんだ。



↑村の人たちのお手伝いをしよう



↑ご飯をあげたりおむつを替えたりしてお世話



←思い出のシーンをアルバムに収録



↑ヒントを教えてくれるガイド機能つきで、ゲーム初心者でも安心

GBA 12月6日発売予定 爆転シュートベイブレード2002 激戦！ チームバトル！！青龍の章・ダイチ編／青龍の章・タカオ編

発売元	ブロッコリー	プレイ人数	1～4人用
価格	3980円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	アクション		

4人で対戦できるベイブレード最新作

人気ホビー「ベイブレード」を完全再現したシリーズ第3弾。仲間や集められるベイが異なる、2つのバージョンが同時発売されるぞ。今回は4人1組で戦うチームバトル。対戦でも4人までが同時に参加できるぞ。新システム「スピンギア」の導入や、GC版とのリンクといった新たな要素も満載。



↑バトルフィールドで戦え！



↑TVアニメの主人公、タカオとその仲間たち



→ダイチの超必殺技が発動！



↑パスワードを入力すると、レアパーツが入手できるのだ

GBA 12月6日発売予定 キン肉マンⅡ世 正義超人への道

発売元	バンプレスト	プレイ人数	1～2人
価格	5800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	プロレスアクション		

原作の必殺技を再現したプロレスゲーム

コミックやアニメで人気の『キン肉マンⅡ世』が、プロレスゲームとなってGBAに初登場。登場する超人たちの数は、これまでに発売された『キン肉マンⅡ世』のゲームの中では最多数。相手と組み合ったときに表示される「タイミングゲージ」のバーをうまく止めることによって、関節技や空中技、必殺技などが繰り出せるシステムだ。とくに必殺技は迫力のボイス入りで再現されているのだ。


↑主人公の万太郎とデッド・シグナルの戦い。原作に沿ったストーリーが楽しめる

タイミングを見計らって必殺技を放て！





↑→タイミングゲージバーが表示されている間にコマンドを入力することで、さまざまな技が繰り出せる

GBA わたしのメイクサロン

12月6日発売予定

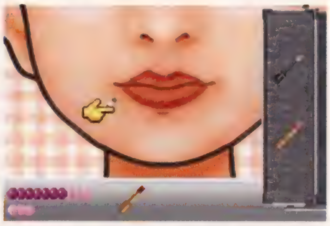
発売元	キラット	プレイ人数	1人
価格	4800円		
ジャンル	シミュレーション		

本格的メイクが覚えられるシミュレーション

ゲームボーイカラーで発売されていた、「ユメミちゃんのなりたいシリーズ」の最新作がGBAに登場。主人公のユメミちゃんといっしょに、メイクの先生から、ファンデーションの塗り方や、アイシャドウのつけ方など、本格的なメイクの手順をていねいに教えてもらえるのだ。



↑化粧水のつけ方を教えてもらっているところ


↑道具を選んでリップをぬってみよう



↑メイクの先生がわかりやすく解説してくれる


↑メイク用具もこんなにたくさん

GBA ボボボーボ・ボーボボ 奥義87.5 爆烈鼻毛真拳

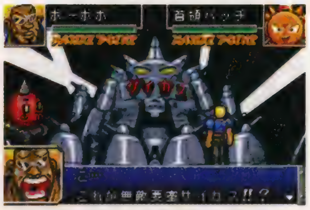
12月19日発売予定

発売元	ハドソン	プレイ人数	1～2人
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	ワードプレイングゲーム		

言葉をつなげたギャグ必殺技で戦え！

週刊少年ジャンプで連載中のギャグ漫画が、ハジケ度120%の「ワードプレイングゲーム」になった！　基本システムはRPGだが、戦闘に入るとボーボボの「鼻毛真拳」が炸裂！　回転する「ワードリール」で言葉を選んだら技が発動。言葉の組み合わせによって技の威力やグラフィックが変わる。


→毛狩り隊との戦闘！


←あちこちにネタが満載




↑→これがワードリール。制限時間内なら最大5つまでの言葉が選択できるぞ。特定の言葉を組み合わせると、強力な「奥義」が発動するぞ

GBA バルダーダッシュEX

12月6日発売予定

発売元	ケムコ	プレイ人数	1～2人
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	パズル		

新モード追加で復活した名作パズル

かつてパソコン版で発売されたパズルゲーム『バルダーダッシュ』がGBAで再登場。全100面のオリジナル版のステージが当時のグラフィックのままでプレイできるのはもちろん、ストーリーモードやバトルモードを追加した「EX　Game」を搭載。ルールを詳しく解説してくれるチュートリアルモードもあるので、往年のファンだけでなく、初心者でも楽しめるぞ。



↑ライフ制などの要素を追加し、グラフィックだけでなくシステム面も新しくなった「Ex　Game」


↑画面を回転させるなど、様々な効果を持ったアイテムも登場。さらにパズル性が高まった


↑オリジナル版が遊べる「Classic Game」。グラフィックやサウンドなども当時のままだ

GBA ウッディ・ウッドペッカー クレイジーキャッスル5

12月6日発売予定

発売元	ケムコ	プレイ人数	1～4人
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	アクション		1カートリッジプレイ対応

変身アイテムを駆使して妖精の国を救え

カートゥーンの人気者、ウッディ・ウッドペッカーが、妖精の国を救うために活躍するアクション。ゲームステージに散らばる8つのカギを探して、閉ざされた扉を開ければステージクリアだ。様々な姿に変身できる「妖精のビン」などのアイテムを使いながら、全部で6つのワールドを冒険しよう。



↑行く先々で妖精がヒントをくれるのだ



↑各ワールドには個性的なステージがたくさん


→クライミングウッディーに変身！



↑時間を止める時計やスッポン・ガンなどのアイテムが手に入るルーレット部屋

テニスの王子様

GBA 12月12日発売予定

発売元	コナミ	プレイ人数	1人
価格	4800円		
ジャンル	テニスRPG		

原作のストーリーを「テニスRPG」で体感

人気コミックが新ジャンル「テニスRPG」で登場。原作の舞台、青学テニス部の新入部員となってレギュラー入りを目指すのだ。試合は技を使って相手のスタミナを減らしていくという方式で展開される。原作でおなじみの強豪メンバーらがライバルとして登場するほかオリジナルイベントも満載。



↑ラケットやシューズなどの装備品を買おう



↑おなじみのキャラクタたちも大勢登場


↑技を使って相手のスタミナを減らせばポイントゲットできる



←原作さながらの必殺技も

ミニモニ。お願い☆お星さま！

GBA 12月12日発売予定

発売元	コナミ	プレイ人数	1人～4人
価格	4800円	備考	GAB専用通信ケーブル対応
ジャンル	バラエティー		

ミニモニ。メンバーがバラエティーゲームに登場！

ミニモニ。のメンバーが勢ぞろいするバラエティーゲームが登場。プレイステーション版と同じくシンプルな操作のミニゲームを数十種類も収録しているほか、GBA版だけの新要素として、アクションゲームが遊べる「スターゲット」モードや4種類の「占い」モードを搭載しているぞ。


↑操作はとってもシンプル。友達と対戦すればさらに盛り上がること間違いナシ！

数十種類のミニゲームを収録！



↑→スターゲットモードで遊んだミニゲームは、フリーゲーム」と「バトルロイヤル」の2つのモードで遊べるのだ

わがまま☆フェアリー ミルモでポン！ ～黄金マラカスの伝説～

GBA 12月19日発売予定

発売元	コナミ	プレイ人数	1人
価格	4800円		
ジャンル	アドベンチャー		

2人の主人公を使い分けて進むアドベンチャー

「ちゃお」で好評連載中のコミックを題材にしたアドベンチャー。主人公のミルモと楓が「ワルモ団」に奪われてしまったミルモの国の家宝、"黄金のマラカス"を取り返すのが目的。どちらの主人公で話しかけたかによって人々の反応が違うため、2人を使い分けることが重要になるぞ。

↓ミルモの国の建設記念日で事件が！



ミルモと楓が大活躍！


↑Rボタンを押すことで、ミルモと楓ををチェンジできる。状況によって使い分けよう


↑ミニゲーム「ワルモ団パニック」。もぐらたたきの要領でワルモ団をやっつけよう

エレベーターアクション オールド&ニュー

GBA 12月20日発売予定

発売元	メディアカイト	プレイ人数	1～2人
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	アクション		

名作アクションが戦略性を増してリニューアル

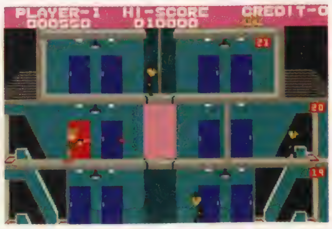
高層ビル内に忍び込んで機密書類を盗み出すことが目的のスパイアクションゲームが復活。オリジナルの基本ルールを引き継ぎつつ、キャラクタやアイテムを追加した「NEWバージョン」と、オリジナルを忠実に再現した「OLDバージョン」を収録。クリアタイムを競い合う「VSモード」も。


↑さらに戦略性を増したNEWバージョン


↑ライフや弾数制限などがシステムに追加された



↑キャラクタによって能力が異なるぞ。



↑当時の雰囲気のままのオリジナルバージョン

学校法人ニンドリ学園

ニンドリャーは使用上の注意を守って使ってね

そろそろ右上の格言もネタが尽きてきました（笑）。ニンドリャーをからめたナイスなコメントがあったらぜひ教えておくれ（他力本願）。それから、次号から年末につきメ切の時期が早まります。登校（投稿）はお早めにお願いしますね。（担当かややん）

●この前冷蔵庫を開けたらN64を初めて開けたときの香りがした〜懐かしい〜。編集部の人はそうゆうことないですか？

【E-mail／ピカ丸さん】

——冷蔵庫がそんな香りだったことはないですけども、ニンドリの新しい号が届いたときにはいい匂いがしますよ。いや、匂いは普通の紙＆インクのものなんだけど、「できた〜」って気持ちがそう思わせるのかもしれません。

●約2年間使っている安物ヘッドホンをいつもと反対にして使いました。何か音がはっきりしているなと思ったら、今までずっと逆向きで聴いていたようです。

【香川県／山口雄貴さん】

——ゲームでヘッドホンを使っていたら、もっと早く気が付いたかも…。『バイオハザード』なんかだと、どっちの方向からゾンビの声が聞こえるの？とか考えるし。

●小学校の頃に使っていた音楽の教科書を読み返していたら、なんとエイトメロディーズ（『MOTHER』の曲）が載っていた！　あの頃好きだった曲が、今大好きな『MOTHER』の曲だったとは。

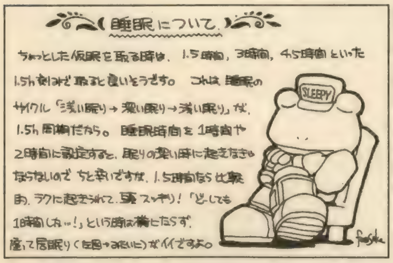
【福岡県／弓矢イルさん】

——当時は『MOTHER』も知らなかったんだね。あの曲、いいでしょ？　教科書に採用した人はいいセンスしてますねー。

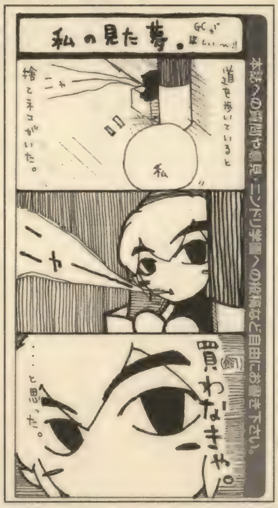
●群ようこさんの小説「なたぎり三人女」は、読むと「MOTHER」を知らない人でも愛着というか興味が沸いてくるかもしれません。私はこれでシステムをだいたい把握しました。

【沖縄県／ガジガジさん】

——残念ながら本が手に入らなかったので中身は確認してませんが、幻冬社発行の本ですね。『MOTHER』のことが書いてあるの？　興味しんしんです。こっちでも探してみますが、見つけた＆読んだ人の感想聞きたいっす。



（神奈川県／アズマ・フースケさん）
そうなんですか〜。受験生も覚えておくといいかもね。イス寝は、横になる場所がなくて仕方なくやります。しょっちゅう（笑）



（三重県／アキノリさん）
そんな目で見つめられたら思わず連れ去りますわ。野生化したらしたで最強っぽいけど…



（千葉県／キャベツさん）
換気以前に空気穴がないと息ができないよね、そういえば…

今号の目標

兄のことは「にいちゃん」と呼ぶ【京都府／のんさん】

友達に異議があっても指を差さない【東京都／ギさん】

学園父母の会

お父さんお母さんに関する話題のコーナー

●テストの点が悪かったのでゲーム禁止になってしまいました。それなのに母さんは私の目の前で『どうぶつの森＋』をやっている。それだけはやめて！

【栃木県／まりおねさん】

●いつも「何時間ゲームやってんだ！」と怒っている旦那が、ひたすら『どうぶつの森＋』で釣りをしている。どうやら会社での人間関係がうまくいっていないらしい。【神奈川県／みみままさん】

●うちの母親は、ファミコンの『マッピーランド』以来ゲームをやってません。『スマブラDX』をやらせてみたら「速すぎる」といってダメでした…。

【神奈川県／ギャルボスさん】

●飾っておいたリセットさんのぬいぐるみが落ちたのを見た娘。「先生先生！」と走り寄り、リセットさんに向かって一言「ごめしゃい」。2歳児って（笑）。

【北海道／U-KOさん】

●仕事帰りの主人に「今日ニンドリの発売日だから買ってきて」と頼んだら、「なにそれ？ニワトリの新種か？」と言われた。鶏肉じゃないっつーの。

【栃木県／モンテキノコさん】

●『スマブラDX』のベノムで流れる曲を聞いた父が「サンダーバードみたい」と言っていた。【東京都／松任谷ヒカルさん】

●『フォックスADV』のトリッキーが、ボール遊びをすると体の色が変わるって事を知らなかった頃、子供のデータを見て「あんたのトリッキー、遊びすぎで熱が出て赤くなったんだよ」と本気でビビらせてしまいました。

【神奈川県／猫屋敷さん】

お便りのあて先は　イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園　フリートーク」係 まで

シリーズダジャレドリーム

バイオハザード次郎。

【北海道／ミスターさん】

「ゼロ」のゼを「ジ」にしただけで妙にマヌケに…。ゾンビの弟さんですか？

今週の日直さん



名前：ゲゲゲ大王

特技：頭飛ばし、ハンマー投げ

なんか一言：楽しいな嬉しいな

【富山県／ぱるさん】

ちょっと気になる、こんなコト

●サムスの体重は90kgらしい（スーツ込み）。身長190cm!?

【福岡県／でぶヨッシーさん】

●父が読んでいる競馬新聞を読むと、「トラフトミュウツー」「トラフトセレビィ」なんて名前の馬がいます。うーむ。

【東京都／ゴルドゥーさん】

●『時のオカリナ』で「金はいくらでも払う！」と言ってウサギずきんを買ったマラソンマン。でも7年後に会うとつけてない…。捨てたの？

【千葉県／さとしさん】

●『FE 封印の剣』のCMがファミコン版と同じ雰囲気だから、GBAの『ゼルダ』もかなり気になります。まさかアレのリメイク？

【千葉県／犬飼鈴助さん】

ーアレって「でるでるでるでる〜」のこと？ もしかしたら所ジョージさんが「ハイラルの紋章〜！」とか叫んでくれたりして…。

クイズ VS ニンドレア

●次のうちゴロン族の族長の名前として間違っているものは？

Aダニエル　Bゴロリーナ4世

Cゴロゴロゴロン　Dゴローニャ

【東京都／ディルさん】

●虫取り少年のコウタが勝負をしかけてきた！ 何を出す？

A藤原組長　Bなべやかん

Cバーバリアン

Dマッスル・イガリン

【京都府／赤拳祟さん】

●マリオが新しい技を身につけました。それはなに？

Aヒゲブーメラン Bハイジャンプ

CMスラッシュ　Dニンドリャー

【北海道／シャドウミラーさん】

●あなたの投稿したものが載りませんでした。どうする？

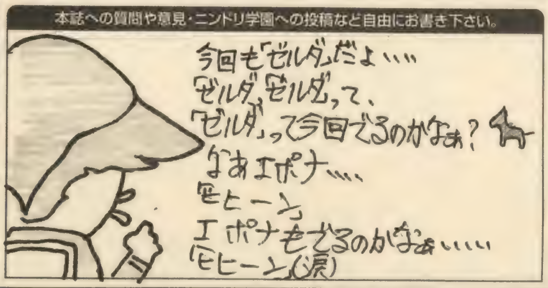
A次回がんばる　Bもう読まない

C編集部におしかける

D成歩堂龍一に裁判してもらう

【茨城県／鳳凰さん】

一発！芸達者!!

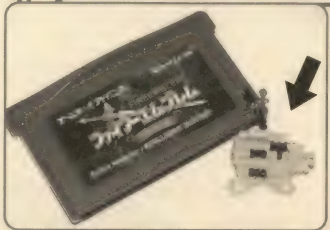


（岩手県／番犬さん）

どうしてもこのハガキから目が離せなかったので採用（笑）。シュールでいい感じです

オラが村のお宝自慢

おらがむらのおたからじまん



Treasure No.33

ビーズで作ったどせいさん

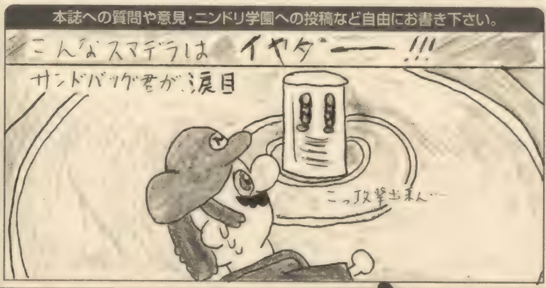
横向きのどせいさんを自分で設計して作りました。家に数匹いますので、1つもらってください。

【福島県／風紀さん】

ーというわけで、大きさを表すためにGBAのカートリッジを横に置いて写真を撮りました。おお、まゆ毛もヒゲもリボンもある！　小さくても明らかにどせいさんですねー。

注意　お宝の投稿は、できるだけ写真でお願いします。実物を直接投稿するのもOKですが、返却はできませんので注意してください。なお、お宝はグッズ関連以外にも、例えば近所で見かけた任天堂っぽいもの、ゲームっぽいもの（アリルに似てる妹、とかね）も大歓迎ですよー。

一発！芸達者!!



（埼玉県／ボビーさん）

昔のゲーム誌にあった「ウソテク」コーナーみたいなネタだ（笑）。本当にそれはイヤだ！

正夢、アホ夢、私のドリーム

●自分がアリルで、ネコ目リンクが自分をかばいながら戦っていた。相手はネコ目のかわいいガノンドロフでした。起きても全然食欲なくなった…。

【千葉県／リアルなアリルさん】

●マリオとルイージが電車に乗っていて、「兄さん、やっぱりこの電車なにか仕組まれてるよ」「なに、心配ないさ」と言ってた。一体なにが…。

【鳥取県／ニャニャQさん】

●夢でアンドルフが裁判の被告人になっていた。でも弁護人が成歩堂で、アンドルフは無罪になった。良かったのかな…？

【沖縄県／パンナコッタ=フーゴさん】

●夢で、山内前社長と岩田社長が囲碁で勝負をしていた。山内さんは「ワシが勝ったら社長の座を明け渡してもらうぞ」と言っていた。岩田さんは必死でした。

【千葉県／緑山田さん】

●ニンドリをコタツの中に入れたら、モチのようにふくらんで部屋中に広がった。あせったあせった。

【埼玉県／時の妖精さん】

お便りのあて先は　イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで

あぁ無情！「そんなバカな」の失敗談！

●おなかが減っていた時に『どうぶつの森＋』をやっていたら、無意識に村のフルーツを食べまくっていた…。

【E-mail／みゆっきーさん】

●『ブラックマトリクスゼロ』の主人公、カインの話をしたら、姉が「え、あの魚!?」とか言う。そりゃカービィのだろ！

【神奈川県／イエモンさん】

●『どうぶつの森＋』に出てくる主人公たちのことを、人間じゃなくて犬（女の子）と牛（男の子）だと思ってた…（汗）。

【東京都／向水輝沙さん】

●今だにGCの電源を切ろうとオープンボタンを押してしまう。いい加減覚えろ自分！

【北海道／朝月舞さん】

―あ、それでもOKだと思いますよ。電源ONの状態でフタを開けると、自動的にディスクの回転が止まってくれてモーターにも優しいんじゃないかな？

編集部の質問箱

教えて！ニンドリさん

編集部のスタッフに聞きたいことがあったら、聞きたいスタッフの名前と質問を書いて送ってね！ かややんが代わりに聞いて回りますよ～。

Question 昔のニンドリ欲しい

ニンドリのバックナンバーが欲しいんですけど。

【新潟県／ウエオンカスさん】

A お近くの本屋さんに希望の号数を伝えて手配してもらうか、もしくは直接毎日コミュニケーションズの販売業務まで電話して、在庫があるかどうか聞いてみてくださいね。もし在庫があれば、本の値段＋送料で買えると思います。電話番号は、03-3262-7544まで。

Question 採用のコツ

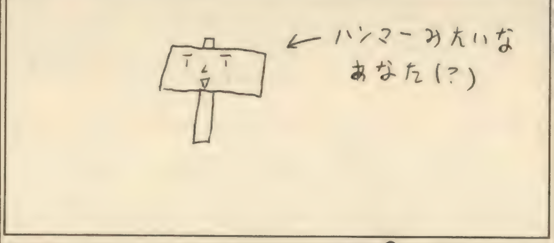
絵に自信のない私ですが、どうすれば採用されるんですか？コツがあったら教えてください。

【神奈川県／岡村由佳さん】

A 親衛隊やファンクラブで採用されてるハガキには凄くキレイなイラストが多いもんね。だから「自信がない…」って思っちゃうのも分かります。でも、採用するかどうかっていうのは、絵の上手さよりもそのハガキが面白いかどうか、っていう基準のほうが強いですよ。例えばファンクラブで言うと、「リンクが好き！」って投稿もアリだけど、「リンクってヘッドホン付けるのに苦労しそう」なんて意見だって面白いわけです。絵だけじゃなくてネタですよ！

一発！芸達者!!

本誌への質問や意見・ニンドリ学園への投稿など自由にお書き下さい。

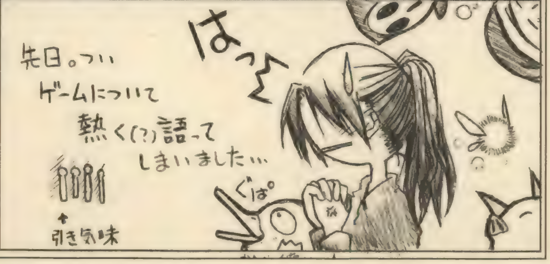


（愛知県／東火焔さん）

「みたい」っていうかあんた、そのまんまハンマーじゃん（笑）。でもこーゆーの好き

一発！芸達者!!

本誌への質問や意見・ニンドリ学園への投稿など自由にお書き下さい。



（愛知県／壺猫さん）

分かるよその気持ち。俺もそうだし…。その分ニンドリで熱く語ってやってくださいな

異論・反論、どっちでSHOW!?

今回のテーマ **ピーチとデイジー、たくさんお金を持ってそうなのはどっち？**

・ピーチ・

●自家用ジェット持ってるし。

【長野県／亮ちゃんさん】

●あんなデカい城を持ってる！

【栃木県／ナオちんさん】

●ピーチのほうがゲームの出演数が多いから。

【広島県／ほしのU介さん】

●キノピオを沢山かかえてるんだから。

【北海道／ルトさん】

●ドレスはピーチの方が高そう。

【愛知県／久留宮弥生さん】

●身代金目的でクッパによくさらわれるから。

【E-mail／白銀つばささん】

●格闘チャンピオンになって賞金を稼いでいそう。

【E-mail／神崎庵さん】

・デイジー・

●出番が少ない分、貯めてそう。

【埼玉県／日秩楽便さん】

●砂漠の財宝って高そうです。

【千葉県／双原ちなつさん】

●キノコ城は何回もの戦いで修理費とかが高くついてるはず。

【兵庫県／村雨丸さん】

●ピーチはムダ遣いしてそう。

【埼玉県／海馬鳴波さん】

●まだ見ぬデイジー城は、すんごい豪邸…のはずだから(汗)。

【滋賀県／マスターゼニガメさん】

●調べてみたのですが、彼女は4つの国を統合した王国の王女ではないですか！ 資産的にはやはり国4つ分のほうが多いでしょう。

【静岡県／ほうきさん】

―というわけで、数的にはやはりというか、ピーチ姫に軍配が上がりました。いやしかし、デイジーもがんばりましたよ。以外と「ピーチってお金にどん欲っぽい」なんて意見が多かったのも可笑しかったっす。さて、次々回のテーマは…

ホラーな『ゼルダ』とネコ目な『バイオ』、遊ぶならどっち？

Vol.83→12/17締め切り　（宮崎県／土橋光さんからのリクエスト）

です。年末進行のためメ切が早いです。ごめんね。今年最後の投稿、よろしく！

校則 ニンドリ学園 もろもろのコーナー

◎各コーナーへの投稿は、巻末のアンケートハガキ裏面、一番下の「自由にお書き下さい」欄に書いてね。（希望のコーナー名も忘れずに）。長文やネタを複数送る場合は、ハガキや封書、メールで送ってね。郵送で送る場合は下の欄外のあて先へ。Eメールで送る場合は、「64forum@pc.mycom.co.jp」まで。締切りは、6日発売号が前月の22日ごろ、21日発売号がその月の7日ごろです。だいぶアバウトだけどね。

シリーズダジャレドリーム

シワ寄せのおでん屋（しあわせのおでん屋）

【東京都／ブワーさん】

かなり年季の入った屋台、ってな雰囲気ですな。お客さんの前で「信じなさい、信じなさい…」とかつぶやいてそう。

◎読者が書いたインプレッション

ゲームの通信簿

今回は1本のゲームに関する投稿だけの紹介になりましたが、「GCって子供向けななの？」みたいな堅めの話題も取り上げていく予定ですよ。今募集中の議題は「ゲームのリメイクの良いトコ、悪いトコ」です。いろいろあると思いますんで、ひとつよろしく！

校則 ゲームの通信簿

このコーナーへの投稿は、普通のハガキ・封書・Eメールで募集しています。ハガキや封書は、下の欄外のあて先へどうぞ。Eメールの場合は「64forum@pc.mycom.co.jp」まで。ゲーム名とハード名、感想のタイトルも書いてね。文章の量はアバウトでOK。それから自分の住所と名前（ペンネーム）を書くのも忘れずにね！

GC どうぶつの森＋
コミュニケーション
【岡山県／神威鳳龍神さん】

あちし（私）はプチプチ村の美少女、名前は「かみ」。最近新しく来た住人の話をしますね。名前は「とよ」っていうんだけど、とても世話のやける女の子だったりするのよ～。この村での生活は初めてだから、色々教えてあげてるんです。でも！おぼえが悪い子でねぇ。住人の名前は覚えきれないし、家の代金をどうすれば振り込めれるのか、釣りはどうするのか…、わからないことだらけみたい。一番驚いたのは「自分の家がわからない」の一言。地図の意味が全くありませんね（怒）。そんな手のかかる可愛い女の子、とよ…実は私の母なのよ（正しくは私の母）。今では村の話に盛り上がって、楽しい生活をおくってます。またとよが呼んでるわ！では、この辺で失礼するわん。

P.S んもう！橋や崖（?）からは落ちないんだってば～(溜め息×2)。

GC クレイジータクシー
CRAZY FOR YOU
【神奈川県／MARIOさん】

「ドライブゲーム」は、ある意味非常にシリアスなものだ、という認識があった。限界への挑戦。自分自身との戦い。速く、速く、誰よりも速く。ゴールの向こうの栄光。コンマ1秒の差で決まる光と影。ほんの少しのミスが致命的になる緊張感…。私は、ドライブゲームが持つストイックな雰囲気に惹かれ、憧れた。だが哀しいかな、私は昔から乗り物の運転が下手だった。スピードの限界やら自分への挑戦やらという想いに達する遥か手前で、爆発炎上するか周回遅れになるかのどちらかだった。これではドライブゲームの面白さがわかるはずは無い。すべては自分の腕前のへっぽこさ加減がいけないのだが、私はドライブゲームというジャンルに苦手意識を持ってしまっていた。

そんな時に、このゲームに出会った。プレイヤーはタクシードライバーになり、お客さんを目的地に送り届けるゲームなのだが、その内容が本当にクレイジーなのである。カーブを曲がりきれずに壁にぶつかろうが、道を踏み外して海に落ちようが、他の車を吹き飛ばして爆走しようがお構いなし。体力ゲージも無ければゴールも無い。こんなに無茶苦茶なクルマゲームは初めてだった。そして、こんなに楽しめたクルマゲームも初めてだった。このゲームは、私が勝手に思いこんでいた「ドライブゲーム」のイメージを、良い意味で、爽快なくらいにぶち壊してくれたのだ。

HEYHEYHEY！な～に、おっかない顔してるんだい？栄光や挫折？そりゃあ何だい？　速く走れて楽しけりゃあそれでいいじゃないか！おいおい、そんなに難く考えるなって！　そもそもゲームって、楽しむモンだろ？　走りながら、暇があったら考えようぜ。さあ、HERE WE GO!!　ゲームをしながら、こんな声を、聞いたような気がした。

一言インプレッション

●「GCは低年齢層に強いから」なんてメーカーの人が言うな！層の幅を広げるのがあなたたちの役割でしょ!?　カプコンさんは偉い。特に三上さん。
【京都府／PAPAどんさん】

●『マリオパーティ4』のエンディング、感動しました。クッパのことが少し好きになりました。
【北海道／夏色彩さん】

●ポケモンやってないファルコファンの方、絶対買ってオオスパメを育てるべきです！
【埼玉県／ゆびてるさん】

●『フォックスADV』の牢屋の見張りは、フォックスの足跡よりうるさいイビキをかいてると思った。
【大阪府／Lizardonさん】

●今村さん、フォックスたちを歳とらせるの、やめてください!
【新潟県／ジューシーさん】

●つい後ろが気になって振り向いちゃう『バイオ』プレイ中。
【E-mail／Baronさん】

助けて！ゲーム救急隊

●FC『MOTHER』のギーグが全然倒せません。すぐやられます。
【北海道／ヨタメシさん】

●SFC『MOTHER2』のギーグが倒せません。ポーキーは倒せるのですが…。
【愛媛県／近藤志郎さん】

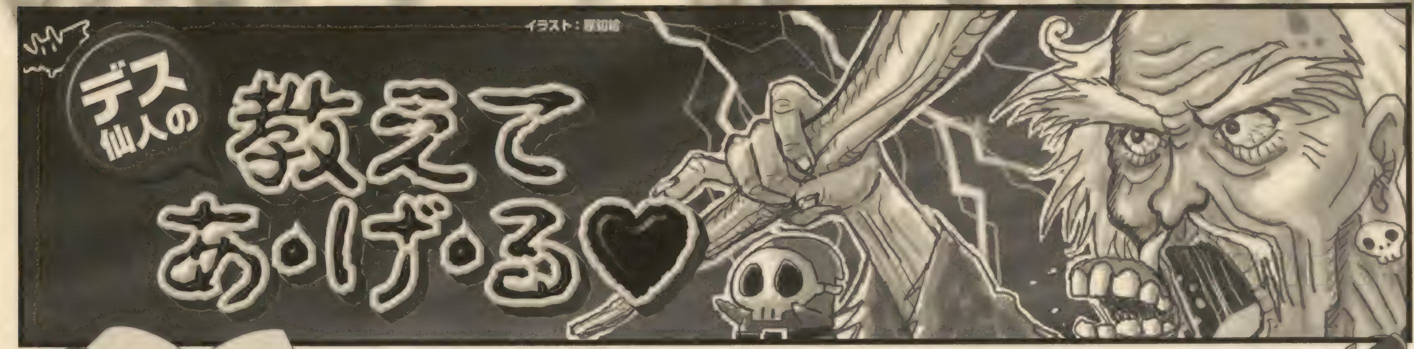
――『MOTHER』が他のRPGと決定的に違うのは、決して乱暴ではないこと、だよね。だから、この場合、最後だから特別なことをしないとね。途中からでもメニューをよく見ると…。ゲーム中もいろいろヒントは出ていると思うよ。

川柳インプレッション

『ゼルダの伝説』シリーズ
●だんご鼻 リアルにネコ目 リンクさん
初代では鼻、N64ではリアル、GCでは…。
【埼玉県／大島れいくさん】

『ゼルダの伝説 風のタクト』
●裏ゼルダ プレイしながら タクト待つ
っていうのが理想だけど、タクトよりもらえる日が遅い人も…。
【北海道／じゃがイモさん】

シリーズダジャレドリーム
真剣10代カブリバしゃべり場
【北海道／ヨタメシさん】
ダジャレ王サマおめでとう!　カブリバさんが10代の頃って想像できんなしかし…（笑）



第32講 わしもX'masプレゼント欲しいの巻

例によって全然アレな見出しですけれども。タイトル絵の左上の「コウモリみたいなのは何ですか」という岡山県の広井君の質問。ドラキーかのう、多分。

デス仙人とは？ 学園内に出没する謎の老人（一説には30歳？という話もあり）。ハード関係に詳しく、機械関係に疑問を持つお子やトラブルに悩む子羊を導いてくれる偉い人。だって社長だし。

Q 同人誌を著作権侵害などで訴えることはできますか？

（千葉県／緑山田）

ハードに関係ないけど、こんな質問もアリってことでな。読者の中にも同人活動しとる人は結構おるんじゃないかのう。

さて、登場人物にゲームキャラを使用した漫画同人誌なんかについての話じゃな。うむ、訴えるのは自由じゃ。そして原告がキャラの権利を持ったメーカーなら、ほぼ100%勝訴となるじゃろう。実例もいくつかあって、中でも有名なのはコナミの「ときメモ訴訟」じゃろうね。問題になったのは『ときめきメモリアル』のキャラクターを使った同人ビデオなんじゃが、内容がまあ率直に言うとエロエロな18禁というヤツでな。コナミとしては「我が社の娘にも等しいキャラをこのような形で！」と、著作財産権と著作人格権を侵害されたとして、損害賠償請求訴訟を起こしたわけじゃ。判決はコナミの勝訴。訴えられた同人サークルには、230万円ほどの損害賠償の支払いが命じられておる。「ポケモン同人事件」ってのもあったな。こちらは訴訟ではなく、任天堂が京都府警に告訴したもので、作者が著作権侵害で逮捕起訴され有罪が確定、印刷所の責任者も書類送検されておる。

18禁じゃろうと健全なパロディじゃろうと、訴えられたら同人制作サイドには勝ち目はなかろう。が、現状ではメーカーが黙認している形じゃ。それでも事件になった2例に共通して言えるのは、「度が過ぎていた」ってことじゃろうかね。表現の自由をタテにやりすぎると、結局自分の首を絞めることになるってわけじゃな。コナミや任天堂があえて事件にしたのは、警鐘の意味合いが大きかったのじゃろう。原作のファンの子供たちが見ても楽しめるような内容であれば、メーカーも温かい目で見てくれるはずじゃよ。

Q 中古のSFCソフトが欲しいのですが、ソフトには寿命はないのですか？

（神奈川県／ヤユ代）

要するに、ソフトを買ったはいいが、ソフトが古くて遊べないことがあるんじゃないかというわけじゃな。ROMそのものは、まず数10年は持つのじゃが、カセットを抜き差ししてるうちに端子部分がダメになるじゃろうな。なので、寿命は使い方次第じゃろう。電源を入れても画面が出ないといったケースでは、カセットか本体の端子が汚れているか、端子が逝っちゃってるかのどちらかじゃ。動かない手持ちのカセットがあるなら、まず端子の掃除をしてみよう。中古ショップで売られているものは、たいがい動作チェック済みなので、その点は安心じゃろう。購入前に、ダメだったら返品できるか確認すれば、なお安心じゃ。

問題はセーブデータのバックアップ用電池じゃな。この寿命は4～5年、がんばって10年ほどとなっておる。もし電池が切れておったら、任天堂のサービスセンターへカセットを送ると電池を交換してくれるぞ。ちなみに費用は1000円ほどじゃ。

はみだしデス仙人

Q GBAのカートリッジにも電池は入ってるんですか？（秋田県／ハマー）

A セーブできるヤツなら入っとるよ。今回の2つ目の質問も参考にしてちょ

デス仙人のすばらしき人生（仮）

アメリカにホームステイに行った茨城県バミー君が、本場のDPの写真やラベルを送ってくれました。日本のと違って詳しい成分表示があります。砂糖の量は100ml中11.25gだって。500mlペットなら56.25gで角砂糖15個分じゃ。ちとオエーって感じじゃのう…。飲みすぎ注意。

●ドクターペッパーのことを箇条書きで教えて。　（兵庫県／未練）

・うまい。・くさい。・関西には売ってないらしい（輸入食品屋にはあるかも）。・中毒患者は100人に1人。全国には10万人程度（仙人予想）。

●鯛焼きは頭から食べなきゃいけないの？　（神奈川県／白銀翼）

好きに食えって。尻びれ付近に穴を開けてアンコを押し出して「う○こー」ってやると楽しいヨ！

●中3にもなって逆上がりができないし、自転車にも乗れません。

（千葉県／更級六夢子）

世の中には「めがねっ娘」ってモテジャンルがあるじゃろ、似たようなので「ドジッ娘」ってのがある。不器用なところが可愛いってわけじゃよ。運痴も魅力じゃ。誇れ。男の場合は…、まあ人生色々じゃな。

●忘れられない恋がひとつあります。どうしたら忘れられるでしょうか。

（千葉県／かきくけ昆布）

今も好き、というわけか。わしも中学で同級生だったあの娘が夢に出てきたりするぞ。やっぱり今でも好きなんじゃろうかね。時間に任せることじゃ。時が経てば他に好きな人も現れるし、いい思い出にもなるってもんじゃよ。

●何もできないのに人のことばかり心配してしまいます。それで人の心に踏み込んで、かえって人に嫌な思いをさせたくないので、心配し過ぎない方法を身につけたいです。

（三重県／田村幸恵）

そういう人、わしは好きじゃけどな。生まれ持っての性分じゃから、どうしても心配はしてしまうものとしてじゃ。その心配を相手に向けずに、日記か何かに吐き出してみると結構すっきりするかも。あと、相手に直接話すのではなく、お互い使えるならメールでさりげなくやり取りするってのもええと思うよ。相手の時間をあまり邪魔しないし、会話と違って伝える前に冷静に読み直せるから、失言も防げるぞ。

お便りのあて先は 質問やイラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園　デス仙人の教えてあげる」係 まで

映画みたいに言葉さえ変えればオッケー、というわけにもいかないみたいですよ、ゲームの場合は…

世界中の夢を追いかける海外情報コーナー

NINTENDO DREAM AROUND THE WORLD!

ニンテンドー ドリーム アラウンド ザ ワールド

Report by大渕豊
Ohbuchi Yutaka

アメリカの総合ゲーム雑誌「Electronic Gaming Monthly」の日本特別駐在員。かつ、軽やかなフットワークで国内のイベントや海外ニュースサイトを巡るネットワーカー。突然開かれたエニックス×スクウェアの発表会にも徹夜明けで参加する不屈の闘志を持っている。

世界でゲームを発売するって大変大変っ

海外のゲームファンの間でよく話題に上ることに「なぜゲームは日本先行で発売されるのか？」というのがあります。日本人からすれば、日本製のゲームが日本で先に発売されるのは当たり前じゃないか、と感じるかも知れません。でも年末期待の1本『風のタクト』が北米では来年の3月発売と聞くと、少しは同情してしまうのではないでしょうか？ こういうケースは良くあることで、期間が短いものでは『PSO』の1か月半(日本発売9月12日、北米発売10月30日)から長いものでは『バイオ』の半年(日本発売3月21日、ヨーロッパ発売9月13日)などさまざまです。

●

こうした発売時期の差が生じるのにはいくつか理由があります。翻訳などの俗に言うローカライズ作業、例えばヨーロッパでは英語に加えてドイツ語、フランス語、スペイン語をサポートする必要があります。ひとつの言語から別の言語へと翻訳する作業は、メモリやゲーム画面の制約などで、想像以上に大変な作業です。例えばあるゲームの英語版ではちゃんと翻訳したのではスペースが足りない、画面に表示できないため、意図的に誤字を使った、という話もあるくらいです。また現地の販売会社のマーケティング計画や、その国の流通事情の違いなども遅れる原因となります。このような理由から、実は先の例とは反対に、海外で先行発売されるケースもあるのです。例えば『マリオパーティ4』は日本よりも1ヶ月先に、『エターナルダークネス』は4ヶ月も日本より先に北米で発売されています。もっと端的な例では『メトロイドプライム』が米で11月18日に発売されています。これなどはマーケティング上の理由で、年末商戦を日本は『ゼルダ』、北米は『メトロイド』とそれぞれ分けた例でしょう。また任天堂の多くのタイトルのように、世界中で同じ会社が発売するとなると比較的スムーズに事が運ぶのですが、実際には、現地の販売会社がそのゲームの権利元から販売権を買い取ってそれぞれの地域で発売することが多いため、タイムラグが生じてしまうようです。例えば10月に北米で『トニーホークプロスケーター4』が全機種(！)向けに発売されましたが、その1ヶ月後に日本では前作である『トニーホークプロスケーター3』(PS2版)が発売されています。実に1年の差があるわけですが、そのかわり、日本版には日本人スケーターが登場するなど独自のローカライズを行っているようです。他にも発売が遅れてしまう理由はあります。任天堂がゲーム機を発売する際に、数々の耐久試験を行うことをご存じの方も多いでしょう。それと同様、ソフトの場合にもテストがあります。例えばゲーム機に数々の周辺機器を接続し、そのゲームが予期せぬ動作や、フリーズなどを起こさないか、といった品質チェックのためのテストで、ソフトの発売元のみならず、ハードメーカーも行っている重要なテストです。こうした品質管理の工程は本来同じ条件下でのテストを各国で行うべきなのでしょうが、そうはなっておらず、日本のテストがもっとも厳しいものとなっています。ですから日本版の発売に当たって突然問題が表面化することがあります。これが発売延期の理由ともなるのですが、修正を申し入れても、時すでに遅し、時間や予算の関係で手直しが出来ず、結果的にそのゲームが発売されずに消えていってしまうことすらあるのですから残念です。1本でも多くのゲームが日の目を見るように、ハードメーカーは自社のゲーム機に関して各国で共通の品質管理体制を敷いてもらえると、こんなケースも減るのではないでしょうか。

●

ところで『メトロイドプライム』が北米の年末期待のタイトルと言いましたが、その評価はかなり高く、各誌のレビューも好評で(わがEGMのレビューでも満点！)、ネット上でも絶賛されています。そこでおもしろい調査結果があります。アメリカはNBCの番組『トゥデイ』が年末に向けて実施した『トイテスト2002』という調査のビデオゲーム部門で見事一番おもしろいゲームに認定されたのです。この調査は3機種の最新のゲーム73本(ただしレーティングはT以下のみ)を2週間にわたって述べ1万人(7歳以上の子供とその保護者)にランク付けしてもらったものです。上位の19本のうち、7本がGCでしか遊べないゲーム。それ以外にも5本がGCでも遊べるゲームでした。実際のランキングは表の通り。日本では2月発売の『メトロイドプライム』、かなり期待出来そうじゃありませんか？ それではまた次回！

Toy Test 2002 Result

1.	*メトロイドプライム	GC
2.	*マリオサンシャイン	GC
3.	-MLBスラッグフェスト2003	GC
4.	-トニーホークプロスケーター4	Xbox
5.	*マリオパーティ4	GC
6.	*スターフォックスアドベンチャー	GC
7.	*スターウォーズ:ザ・クローンウォーズ	GC
8.	-トニーホークプロスケーター4	PS2
8.	スライクーパー	PS2
9.	*ゴジラ：デストロイオールモンスターズミーリー	GC
9.	鉄拳4	PS2
10.	キングダムハーツ	PS2
11.	クレージータクシー3	Xbox
12.	-NHL Hits 2003	GC
13.	ニードフォースピード:ホットパースート2	PS2
14.	*スーパーモンキーボール2	GC
14.	トランスワールドスノーボーディング	Xbox
15.	バーンアウト2	PS2
16.	-スパイダーマン	PS2

* はゲームキューブだけで遊べるゲーム
- はゲームキューブを含む複数のハードで遊べるゲーム
(複数のハードで出ているゲームも、回答した機種は限定されているため、その通りに書いています)

● Yutaka's News ●

発表を聞いてあちこちのゲームショップをさまよった人も多いことでしょう、GC版『オカリナ』。今海外のゲーマーの間では、果たして自分の国ではどうなるんだ、という話題で持ちきりです。同僚にこのニュースを伝えたときも、「俺の分も手に入れてくれ！」と何通もメールをもらいました。予約者全員にプレゼント、となって本当にホッとしています。海外でも出してくれますよね、宮本さん？

お便りのあて先は ご意見やイラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園 大渕さん教えて！」係 まで



お宝ゲーム 古tion イニシエーション

これは、ひどく昔に発売された古(イニシエ)のゲームを紹介し、現在の若きゲームユーザーに伝承していく儀式(イニシエーション)のコーナーです。

儀式 6 ファイアーエムブレム外伝

機種………ファミリーコンピュータ
発売元……任天堂
ジャンル…シミュレーションRPG
発売日……1992年3月14日
価格………6800円
プレイ人数……1人

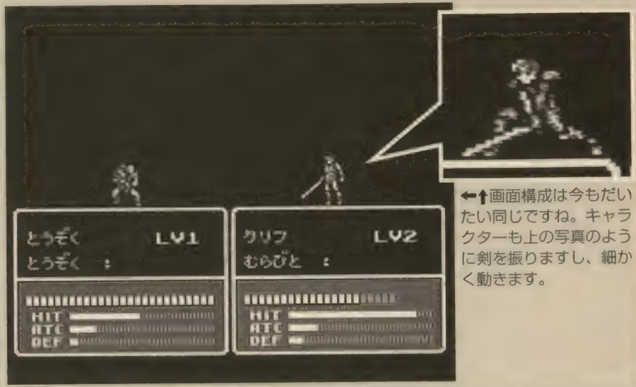
今ではシリーズの中で一番遊べる機会が少ないと言われる1本を紹介します!

システムも〝外伝〟的ながら完成度は高い!

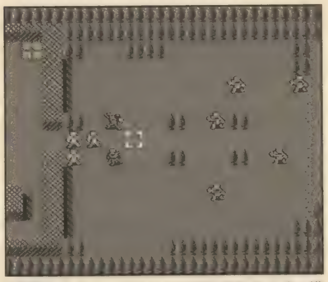
「ファンクラブ」のほうでもだいぶ評価の高い『FE』シリーズ第2弾。ということで、エムブレム初心者のかややんが初プレイしてみました。…まさかこんなに本筋と違うゲームだったなんて！という驚き。SLG嫌いな私でもスイスイ遊べます。そう、感じでいえばキャメロット制作の『シャイニングフォース』。つまりRPGなんですよ。マップを歩き回るシーンもあるし。フィールドで敵のいる地点へ行くといつもの戦闘シーンになるんですが、これがまたいろいろ違う点が多くて(右のカコミ参照)、特に武器の使用回数がない、っていうのが遊びやすいです。経験値が2倍になるEASYモードもあって、初心者も安心。RPGからSLGへの架け橋ソフトだと思いますハイ。

戦闘シーンは変わってないけど…

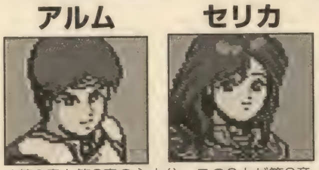
下の写真が『外伝』の戦闘シーン。背景がまっ黒なのはFCだから仕方ないですね…。基本的にはシリーズ通して変わっていません。しかし、細かい点はかなり違っていて、たとえば武器はいくら使っても減らない、職業によって持つ武器は固定、弓の射程は1～3（隣接攻撃できる)、魔法はHPを消費する、などなど…。どちらかというとRPGっぽくチューニングされたシステムになっています。



←↑画面構成は今もだいたい同じですね。キャラクターも上の写真のように剣を振りますし、細かく動きます。



↑戦闘に入ると、おなじみの画面になります。職業も豊富でクラスチェンジももちろんアリ



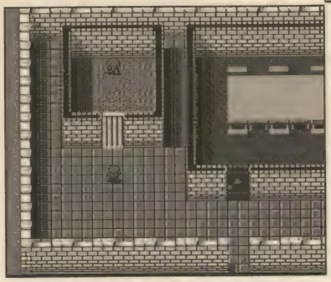
↑第1章と第2章の主人公。この2人が第3章で出逢う、ってな展開なんですよん



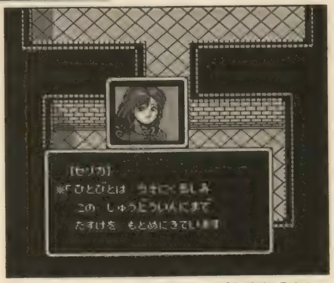
←↑仲間になるキャラは、すべて顔グラフィックがある。ちなみに中央はあのカチュアさん！



↑フィールド画面には自分と敵のいる場所が表示されている。敵を倒しつつ前進するんです



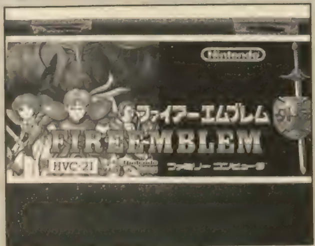
↑砦の中は、RPGのように自由に歩くことができる。洞窟で敵に遭遇！なんて場面もあるよ



↑イベントシーンは今のシリーズと変わらない。グラフィックはさすがに小さいけどね

今遊びたい人は…

『FE』シリーズで唯一FCでしか遊べないのがこの『外伝』です(第1作めはSFC『紋章の謎』に収録)。なので、今遊ぶならFC本体も必要になります(ニューファミコンはまだまだ売ってます)。カセットは中古屋さんを回るしかないでしょう…。現在の『FE』と似ていながらも異なるシステムですので、この方向の続編もぜひ作って欲しいところです。



↑カセットのイラストも違う雰囲気です

初めてゲームをする時に セレクト、スタートボタンを押しながらAボタンでEASYモードが選べます

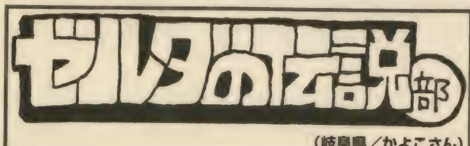
お便りのあて先は 次に予定している特別企画のテーマ「GCは子供向けハードなの？」へのご意見お待ちしてます 〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階 ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園 古tion」係 まで

●79号でファルコンのキズの理由という話題がありましたが、勝手に考えてみました。あのキズはブラックシャドーに付けられたもので、あのキズからファルコンのDNAを採取して、クローンであるブラッドを作った…。とか、面白いかと。(福岡県／くらざわかずるさん) イカシますね〜。GC版に登場する謎の人物もファルコンをつけ狙ってそうですから、深いストーリーを見られるかもしれません。

ゲームソフトファンクラブ

-the moments come and go like water-

各部のタイトルが送られてきましたので、さっそく掲載しちゃいますよ。けっこういい感じだね。

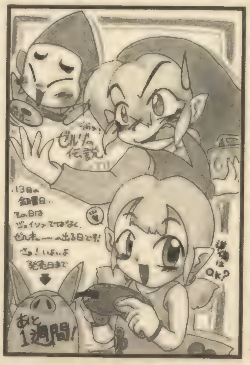


(岐阜県／かよこさん)

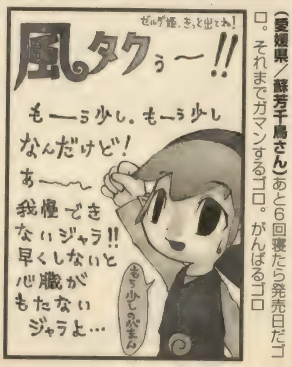
つーいーに！来週『風のタクト』発売ということで、新年号Vol.83のファンクラブは『タクト』特集にしたいなーと思っています。リンクやサブキャラの第1印象とかも聞きたい感じです。



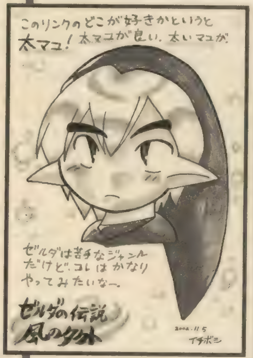
(岐阜県／奏都さん)今回のリンクは、本当に表情豊かっぽいよねー。こんな笑顔もあるのかな？



(岐阜県／蒼碧ユウキさん)チンクルはCMでもちょこっと顔見せてますけど、なんかカワイくなってるよね



(愛媛県／蘇芳千鳥さん)あと6回寝たら発売日だゴロ。それまでガマンするゴロ。がんばるゴロ



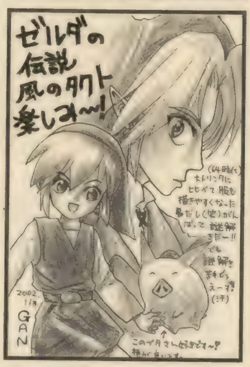
(静岡県／イチボシさん)苦手ってアクションだから？　それで遊ばない人は人生を半分ソンしてると思います



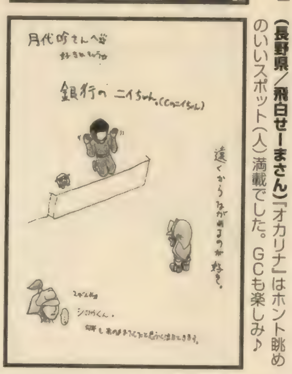
(熊本県／ねこクラゲさん)うんうん、良き妹ですな。来年の流行語は「にーちゃん」に決定！(笑)



(福島県／水月さん)ゼルダ姫、どうなんでしょう…。やっぱり出るとしたらネコ目なのかな…（ドキドキ）



(愛知県／GANさん)最初の発表と今のリンクを比べるとけっこう変更されてるんですよね。ブタも？



(長野県／飛白せーまさん)『オカリナ』はホント眺めのいいスポット（人）満載でした。GCも楽しみ♪

やろうぜゼルダ祭！ というわけで、「風のタクト」発売記念で、次々号はどどーんとゼルダをいっぱい掲載したいです。〆切はちょっと厳しいんですが、プレイしたファーストインプレッションとか、「なんでやねん？」「この人のセリフが好き」みたいなことを報告してくれると嬉しいです。あ、もちろん生のネコ目リンクを見た印象もね。ぜひよろしく！

ポケットモンスター部

ゲームの発売日にポケモンセンタートウキョーへ行ったんですよ。朝早くから並んでる人がいたり、ゲームを買ってもずっとお店の中でポケモンに囲まれてる人がいたりして、みんな本当に好きなんだなーと思った次第。で、そこで『サファイア』を買いました。



(静岡県／あわよしさん)顔のアップだけでもアチャモだと分かるね(笑)。やっぱ丸い顔と小さな目がポイント？



(宮崎県／紅ノゆうひさん)宮崎県のハガキは載ってなかったすか？　旧ポケモン、何匹かは出てるみたいね



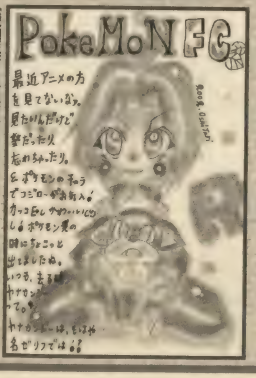
(愛知県／水無月美雨さん)今回は2本で微妙にイベントシーンが違うから、どっちか選ぶのはツライ！



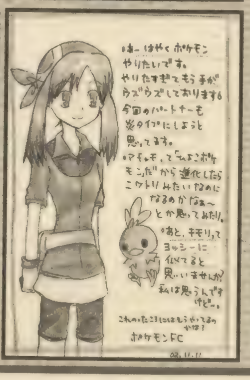
(東京都／向水輝沙さん)ま、『金銀』とかと『ルビサファ』で通信できないんだよね…。どうにかなんないのかな？



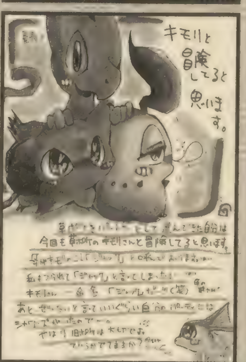
(神奈川県／星月灯さん)『ルビサファ』遊んでますか？新ポケモンの中でもお気に入りが見つかるといいね



(愛知県／忍足がぜるさん)そー、今回気になるのがロケット団。やっぱ出ないのかな…。しくしく…



(長野県／天月みしきさん)ひよこポケモン、やっぱり進化したら「ウワトリ」かなぁ。進化させるか迷うかもね



(山梨県／Q丸さん)なぜキモリがジャックなんでしょう…。やっぱり目がジャックな感じだから？（謎）

お便りのあて先は　イラストや文章の投稿はハガキか封書で、右のあて先まで送ってね

〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園　ゲームソフトファンクラブ」係 まで（どこの部宛てかも書いてね）

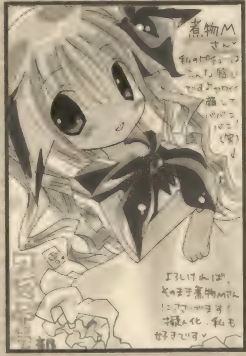
●『スマブラDX』のチーム戦って、なにかと関係のあるキャラ同士でチーム分けとかしませんか？ ウチの場合、リンク・子供リンク・シークVSガノンドロフでばっかりやっています。そして、リンク＋子供リンクに戦わせて私（シーク）は後ろでのんびり。ごめんよ～。2人の勇姿に見とれてたんだ！（長野県／もものさん）
お姫様は後ろで見てるに限ります。それって『オカリナ』のラストみたいだし。

スマブラ部DX

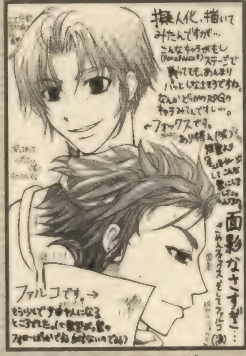
新年早々、ユーザーさんが独自に企画して大会を開くんだそうな。大会、とまではいかなくても、年末年始に人が集まったら対戦で熱くなっちゃうかもね。



(神奈川県／岬はなびさん)包帯に飾り物…ツボはきっちり押さえてるのね



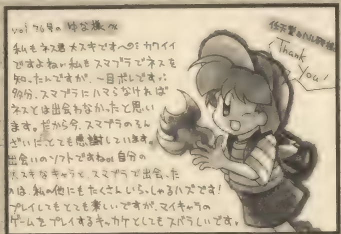
(埼玉県／雪樹こんさん)ピチュー子さん、こんな顔してあんな攻撃を(笑)



(広島県／カミダノミンさん)フォックスはやっぱ好青年イメージ強し



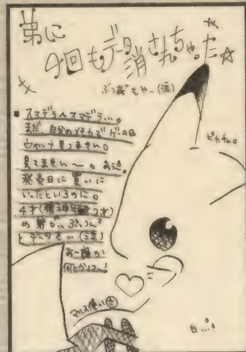
(埼玉県／相澤ともねさん)そしてまだまだバトルは続いてるのでした



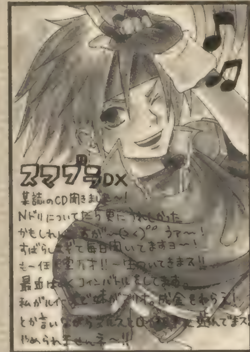
(高知県／水島さふぃさん)「スマブラ」でネスが登場したとき、「PKサンダーってこんな技だったのか」なんて思ったりしたもんです。古い人は



(静岡県／ひざしさん)ロイが犬でしかもタマゴに…。でもいいかも（笑）



(大阪府／咲雨羅葉さん)弟さんを隠しキャラ好きにさせれば OKでは



(千葉県／小森あんずさん)これが現金だったらと思う給料日前の夜(笑)

MOTHER部



今でもファミコンとかスーファミは新品が手に入るんだから、ソフトも再販を…ってのはムリなんだろうな、やっぱり…。（北海道／夜月朝日さん）



(石川県／ぼをさん)あう、確かに調べたらその通りです。どうもありがとう！ ラストの違いが気になる…



(富山県／針野真さん)つ、強そうなPSIですね。好きな食べ物とか、変なの入力して後悔した記憶が…



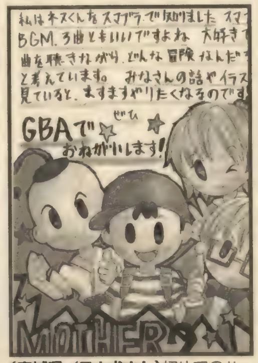
(栃木県／空座ココロさん)だそうです。興味のある方はどうぞ！ ネットではマザーサイト、けっこうあるよね



(京都府／いちごとうふさん)リメイクではよくイベント追加があるけど、『マザー』は完成度高いから難しいかも…



(和歌山県／真咲ねむさん)あれから13年か…。カービィも『夢の泉』が好評なんだし、古いことは全然ないよね



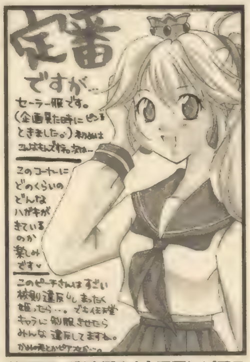
(宮城県／ラナ犬さん)初めてのハードがN64、FCはさわったことがないとか。そんな世代へ向け祈リメイク！

特別企画 コスプレさんの巻

ゲームでは見られないコスチュームを着たキャラさんたちを特集しますよ。



(福島県／藤野カンナさん)リンクのスーツはレトロなデザインが似合うかも



(新潟県／彩森潤さん)王冠にピアスにヘソ出しって凄い校則違反だ（笑）



(新潟県／もっちぃさん)ちゃんと剣と盾持っただけでも偉いよ…（笑）



(埼玉県／寿さん)ロイがこんなリリーナを見たら、メロメロでしょうな



(北海道／夜月朝日さん)『マザー2』の服を入れ替え…ってプーのリボンが！

●**いきなりですが、『MOTHER』のアナってどんな人ですか？（岐阜県／ブルーベーリさん）**『～2』しか遊んだことのない人は知らないですよね。最初の『MOTHER』で、パーティに合流する女の子のことなんです。もちろん、『～2』と同じく自分で好きな名前を付けられるから、この名前はあくまで仮称。どんな子かというと、攻撃系のPSIをバシバシ使うんです。主人公はその代わり補助系担当。

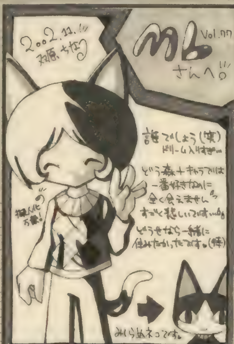
どうぶつの森部

（東京都／Yukaさん）

『どうぶつの森＋』も、もうすぐ発売から1年経つんですね。それでも日々新しい出来事がある、っていうのが凄いところ。思い出もずっと深くなっていきます。



（宮崎県／紅ノゆうひさん）ログセを気に入ってる住人に限って「変えて」とか言われるんだよね～



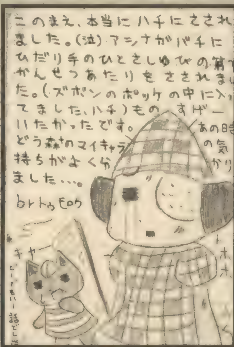
（千葉県／双原ちなつさん）彼はスナフキンのような旅人なのかもしれません（いっつも汽車に乗ってるし）



（埼玉県／海馬鳴波さん）さすが、サブリナさんだけあって麗しいですな。…って昔そんな映画あったのよ



（福島県／七部ちるどさん）こんな人たち、ホントに郵便局で働いてそうです。ぺりみは毎日夜勤で大変だよね



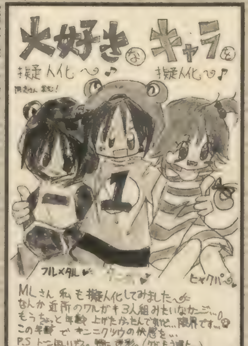
（茨城県／トゥモロウさん）全然どうでもよくないって！　実体験とリンクしちゃうのが「森」のポイントなんだから



（富山県／ポポレーヌさん）タカピーは苦手ってな人多いと思いますが、話してると好きになるよね



（秋田県／GLASSさん）『どう森』のキャラ達って、まつ毛に存在感があるんだと今気が付きました（遅い）



（栃木県／山吹なつあつさん）実際にコスプレするとしたらこんな感じになるんじゃないかな？

ファイヤーエム部。

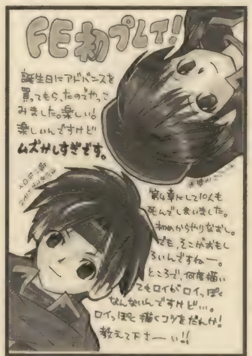
ハガキヤモーン。

（神奈川県／ヤユ代さん）

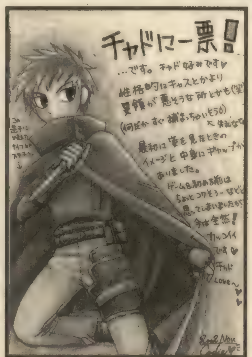
今回の「古tion」のために「FE外伝」やりました。これ、凄く遊びやすいですよ。今のシステムを極々シンプルしした感じで、でも戦略も必要で、って感じ。



（広島県／サンぐらすさん）最終面ですね。それぞれのキャラの専用コメントを聞くためにメンバー選んじゅうのか



（埼玉県／エダッチさん）同士よ（笑）。でも何度かプレイするうちに上達するから不思議です。それが快感なんだよね



（栃木県／コーディエさん）ウチのチャドも無事3章を乗り切れました！　増援が来たときは死ぬかと思ったけど



（香川県／ぽなーか咲川さん）彼は登場した時から強くて、ウチでも重宝しております。育つと勇者になるんだね



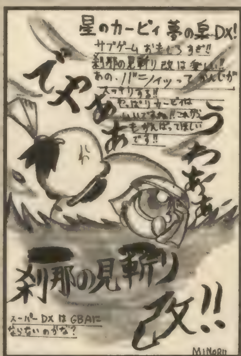
（長野県／トビシロせーまさん）「そんなオドオドしながらやらなくても大丈夫～」ドキ！バレバレですね（笑）



（千葉県／げんるいさん）キャラランキング、いっぱい届いてて嬉しい悲鳴です。だってキャラいっぱいいるんだもん

星のカービィ部でらっくす

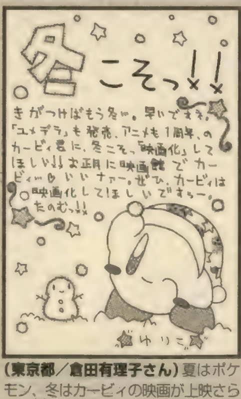
桜井さんは、どうやらあと2本カービィのゲームを作ってるみたいですよ（前号のインタビュー参照）。GCのポヨポヨ感がどんなか、今から楽しみ！



（千葉県／春日みのるさん）私、どうやってもレベル3をクリアできないんですが、やはりニブいんでしょーか



（富山県／せんぷうきさん）ク『～3』も『64』も桜井さんノータッチなんですよね。ってことは新作にも出ない…？



（東京都／倉田有理子さん）夏はポケモン、冬はカービィの映画が上映さらたら、いうことなし！なんだけどね

予想しよう！ GC版の新コピー!?

というわけで、GC版のカービィはどんなコピー技を見せてくれるのか予想しませんか？　GCならではの派手なものでも、ウケ狙いのバカ～なものでもOKですので、いろいろ予想しましょうよ。

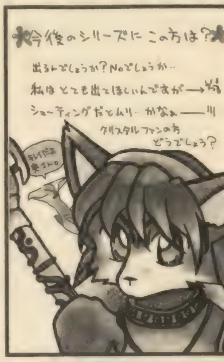
お便りのあて先は イラストや文章の投稿はハガキか封書で、右のあて先まで送ってね　〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階　**ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園　ゲームソフトファンクラブ」係**まで（どこの部宛てかも書いてね）

るのは『バイオハザード0』。イージーモードなら誰でも死なない、ってくらい遊びやすいですよ（途中までしかプレイしてないけど）。ストーリーとか謎解きが、ADV好きの心をズンズンと揺さぶります。

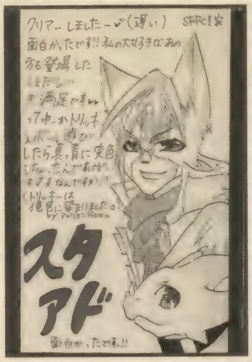
というわけで私の近況でも。まだ『ゼルダ』も出てないっつーのに遊んでないゲームが山積みになっちまっています。『逆転裁判2』に『ポケモンサファイア』に『エターナルダークネス』に…。今一番やって

スターフォックス部

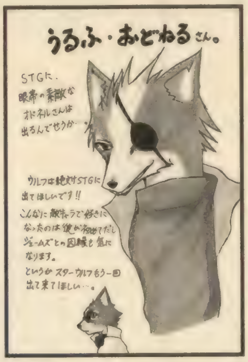
『フォックスADV』って、文字通り「アドベンチャー」っぽい要素が多くて、アクションはあんまり比重が重くないと思うんだがどうか？



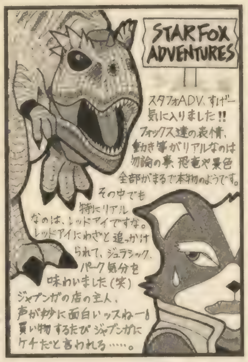
（高知県／水島さふぃさん）彼女、アーウィンを操縦できないのでは…。足手まとい役で出たりして（笑）



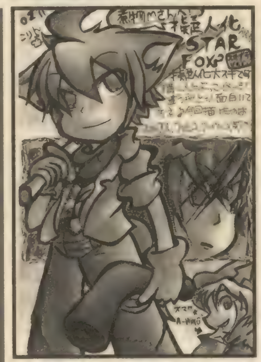
（新潟県／小船井瑞和さん）トリッキーの体の色は、特に関係ないそうです。玉投げで俺色に染めてください



（大阪府／楓馨美侑さん）空中戦にはウルフたちが出てきてくれないと燃えないよね！　でも生きてるかな…



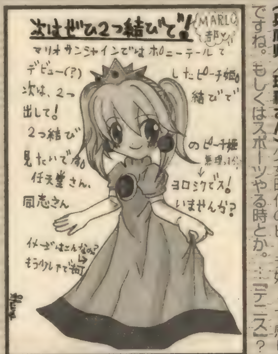
（埼玉県／流星銀牙さん）レッドアイか～。倒し方を間違えてて、30分くらい戦ってましたよ私（笑）



（東京都／こりんさん）あ、ごめんスマブラ部宛でした…。いつものクセで

マリオファミリー部

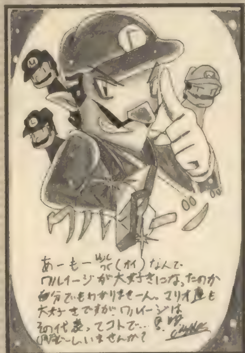
GCになって、マリオ達もファッショナブルになりましたね。アロハ着たりポニーテールになったり…。いろいろ予想すると楽しいかもね。



（兵庫県／珠羅さん）少女時代のピーチ姫、って感じです。もしくはスポーツやる時とか…「テニス」？



（福井県／天野与一さん）たとえオバケが出るホテルでも、あの夕日が見られるのなら泊まってみたいかも



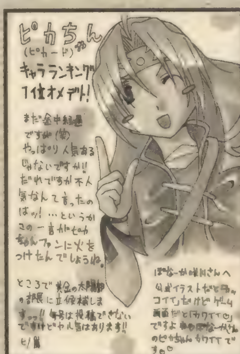
（千葉県／コスモスさん）逆Lマークが輝いてます。4人の中で唯一ゲーム名になってないのは、若さゆえか…

黄金の太陽部

キャメロットのRPGは、独特の香りというか、雰囲気があるんですよね。セガ協力でメガドラ～サターン時代の作品も移植orリメイクor続編が実現しないかな…。



（長野県／海さん）ウズメ様も含めて、ジパン島のイベントはかなり力が入ってるような気がします



（愛知県／ヒノ鷹さん）一番最後に登場するパーティキャラにも関わらずこの人気というのは、やはり人柄でしょう

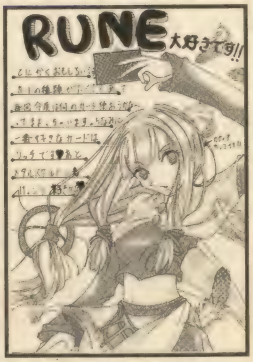


（徳島県／刈城あしゅさん）ガルシアも人気ありますよ。というか全員好き！って人が一番多い気がします



（神奈川県／凝松青竜さん）水のジンの中でも高い攻撃力で攻撃してくれるジンですね。これもギジン化、だね

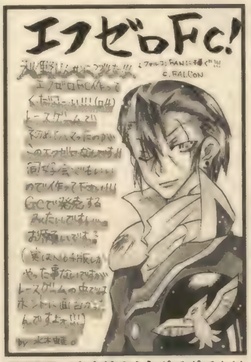
部員募集中のみなさん



（神奈川県／紫いるかさん）最近ゲームキューブを買った、っていう人にもオススメしたソフトです



（大阪府／紅苺さん）今イチ敷居の高いオンライン。だからこそ誌面でオンライン上の盛り上がりを出さねば…



（新潟県／水木蛙さん）ポチポチとは届いてるんですが、今イチ伸びが…。やはり新作情報が出ないとダメ？



（群馬県／桜星きらりさん）というわけで、Vol.83ではこのランキングやりましょっか。よろしくね～



（石川県／天然裕子さん）前号に引き続き熱いお手紙ども！「～3」の大胆予想なんかも聞いてみたい感じです

今後の〆切り情報

Vol.83（1/6発売）
→12月17日必着
Vol.84（1/21発売）
→2003年1月6日必着

――年末年始がからむ都合上、〆切が早くなってますので注意してくださいね。それから、Vol.84は新年イッパツ目なので、お正月っぽいイラストなんかが入ると嬉しいかなーなんて思ったりしていますので、ひとつよろしくお願いしまっす。あ、もちろん普通のお手紙もオッケーよ。

突然始まった超大型連載もついにクライマックス！

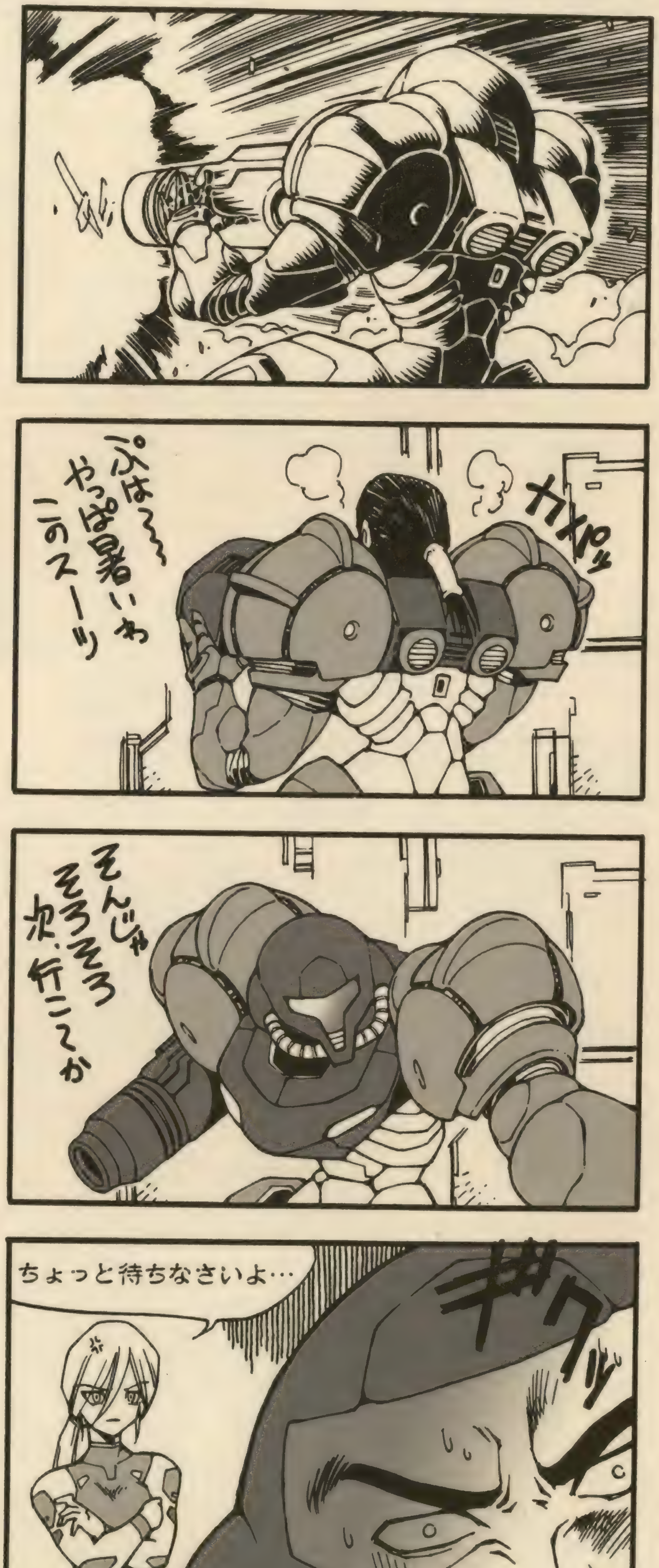
今回はGBAもコイツ路線です(笑)

by 時空戦士N

月給取り テュロック



元祖 オレ視点



お便りのあて先は ご意見やイラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。 〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階 ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園　時空戦士ってなによ？」係 まで

ゲーム ミュージック フォーラム Game Music Forum

by 中村 方俊 Nakamura Masatoshi

今回は、GBAソフト『カスタムロボ』シリーズの作曲を手がけている佐宗綾子さんにお話を伺いました。佐宗さんはGMに長く携わってる方なんですよ。

今回ご紹介した佐宗綾子さんは、来年発売予定の大作ソフトに楽曲を提供されたそうです！ 次号をお楽しみに！

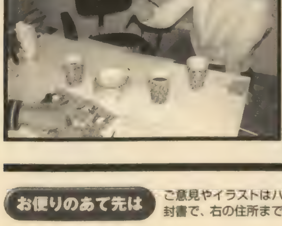
『カスタムロボGX』サウンドクリエイター 佐宗綾子さんスペシャルインタビュー

── 『カスタムロボ』シリーズの作曲で大切にしていることはありますか？

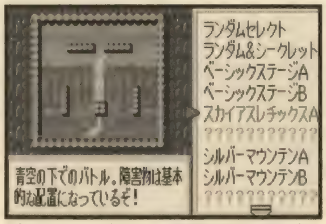
佐宗 やっぱりバトル中心のゲームなので、戦ってて気持ち良く遊べる事を大切にしています。適度にスピードがあって、回り込んで、撃って、ハメてみて…みたいな事が楽しくなるようにですね。ストーリーモードでは「多分こういう場面だからとかこういう演出しよう」とか「このキャラクターにはこの曲だろう」といったその場の状況を常に考えながら作曲しています。

── ハードがN64からGBAに変わって苦労した点はありますか？

佐宗 GBAは『GX』が初めてだったので苦労しましたね。楽曲自体は普通に作っても良いのですが、やはり「なるべく少ない音数でどう聴かせるか」というアレンジをしなければならなかったのと、GBAのスピーカーからちゃんと「聴ける音」を出さなければならないのが大変でした。ヘッドホンでモニターしていた時は良い感じに聴こえても、あのスピーカーからはあまり良い状況で聴こえてくれないんですよ。まず低音が出なくって、企画の方から「ここはもっと迫力のある効果音を…」と言われても「低音が出ないので無理です…」みたいなやり取りがあって。「試してみても良いですけど、多分聴こえないと思いますよ」と言いながら作っていましたね。そういった点で言えば、



←夏頃からお願いしていた取材がついに実現したんです。感激！



↑「カスタムロボGX」は、武器を自由に組み合わせたロボで戦うアクションゲーム。開発はノイズが担当。スーパースィープは音楽を担当した

もともとゲームボーイから続いている「GB音源」はとても目立って良かったです。「やっぱりPSGは良いなー！」っていう感覚がありました。だから武器の音とかはサンプリングなんですけど、ボタンを押す効果音などは「キラキラした方が良いな」と思い、あえてPSGを使っていましたね。

── 容量の制約などは気にされたりしていますか？

佐宗 もちろん気にしますね。でも今回の製作では容量的にはかなり贅沢に与えていただいているように思います。普段のゲームなら「なるべく絵を豊富に入れたい」っていうのがあって、あまり音に容量が割けないのが実情なのですが。

── GBAに変わって楽しかった点はありますか？

佐宗 N64の方が発音数が多いので豪華でやりやすいかなって気はするんですけど、これはこれで小じんまりとしている所がすごく楽しかったですね。音を増やすとCPUの処理が遅くなるので、「うわ、この曲のこの部分はパワー食ってダメだ、消そう！」みたいな部分が（笑）。でも今回はパワー全開で思いっきり使わせていただいた所が良かったです(笑)。

── 2ループ目が終わったと思ったらまた新たな展開が待っていたりして、全体的に楽曲が長めなのも魅力ですね。

佐宗 話が長そうな所は主にそうしてありますね。シナリオ中に帰り道のシーンがあるのですが、そこのセリフが多かったのでかなり引っ張っていたり、同じ曲でも場面によってはちょっと違うアレンジを入れていたりします。

── 楽曲の長さはセリフの量に合わせて調節しているのですか？

佐宗 そうですね。プレイヤーによって文字のスピードが違うとは思いますが、その辺を見越して「どのくらいになりそう？」みたいな話は一応先に聞いておきます。「ここまで長くしちゃうとイントロだけで終わっちゃうかな？」っていう箇所もあったり（笑）。

── 一番最初に作った曲はどこでしょうか？

佐宗 バトルの「スカイアスレチック」曲ですね。最初はメインバトルの曲のつもりで作っていたんですけど、結果的にこのステージに当てはまりました。最初だからということで苦労はそんなにしてないのですが、ストーリーモードとバトルモードでは若干楽曲の作り方が変わってくるので、バランスというか、スピーカーから聴こえたときになるべくよくハッキリ良く聴こえるようにとか、サンプリングレートを低くしても、そこで「どれだけ綺麗に聴こえるか」という調節が苦労しました。バトルの楽曲を先に作ったのは、開発の進行上からです。

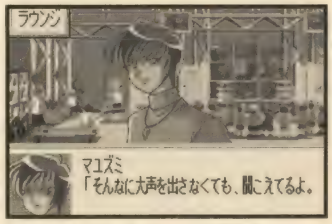
── 思い入れのある楽曲は？

佐宗 今回のキャラクターにマユズミ君という体の弱い子が居たんですけど、この子がお姉さんを探していて結局洞窟で再会するんですね。そこのシーンがすごく印象的で「ああ、マユズミ君の曲作らなきゃ」みたいな気持ちになって。そのシーンの曲はコウシロウ君の悲しい過去のシーンでも使っているのですが、その曲はマユズミ君のために作った感じがあって思い入れがありますね。あと、ショッピングモールの楽曲は「すいません、テレビショッピングの曲になりましたー」って言いながらお渡しした記憶があります(笑)。



(株)スーパースィープ 佐宗綾子さん

●さそう　あやこ/1967年、宮崎県生まれ。1988年、(株)ナムコ入社後、(株)アリカを経て現在(株)スーパースィープ取締役、代表作品は『カスタムロボV2』(N64)『ローリングサンダー2』(AC)『テクニクビート』(AC/PS2)『リッジレーサー』シリーズ(AC)など。血液型はO型。



↑というわけで、彼がマユズミ君です。

── 一番のお気に入りの曲は？

佐宗 すごく早くできた割に気に入っているのはグレートロボカップの所ですかね。あとは自宅の曲も気に入っているのですが「雰囲気違うよ」って言われないか心配だった記憶があります(笑)。あと、効果音で言うなら武器のクロスシザースを使ったときのジャキンジャキン音が好きですね。

── 作曲に苦労した曲は？

佐宗 洞窟のシーンですね。「気持ち悪い曲」にして良いのか「不安な曲」にして良いのかイメージ的にずーっとハッキリしなくて、曲を作っては捨てて、作っては捨てて3回くらい作り直しています。聴くとなんてことない曲なのですが、すごく時間がかかりました。

次号では、このお話の続きと、次回作を語っていただきます！

お便りのあて先は　ご意見やイラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。　〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階　ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園　GMフォーラム」係 まで

すすめ！天任家族

第9話　かあさん、セガでソニックになる

by はやのん



登場人物

ダッシュくん 任天堂が大好きでシャイな小学生。現在はかあさんがクリアした『逆転裁判2』をプレイ中。

かあさん 暴走グセのあるハイテンション母。『風のタクト』に向け、素振りに余念がないらしい。

サオヘン 世界一宮本茂を愛しているナゾの編集者。今は仕事も忘れて、頭は『風のタクト』で一杯らしい。

ナゾの動物 知ってる人は知ってるかもしれない。作者の意外(?)な過去が分かるキャラ。でもナゾ。

お便りのあて先は　はやのんさんへのお手紙は、こちらの宛先まで送ってね

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「すすめ！天任家族」係 まで



で、取材をかねて本当にソニックになったんですよ、はやのん先生。詳しくは138ページを見てね。

はやのん先生のホームページ→ http://www.hayanon.jp/

マッスル・イガリンの

GC&GBAソフト発売スケジュール

スケジュール中で、★のついているものは今号から新登場タイトル、
●のついている発売日、タイトル名、メーカー、価格は、前号から変更のあったものです。

ニンテンドー ゲームキューブ

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
12月6日	FIFA2003 ヨーロッパサッカー	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	6800円	001
12月12日	ゴジラ 怪獣大乱闘	アタリ	5800円	002
12月12日	ディズニースポーツ：アメリカンフットボール	コナミ	6800円	003
12月12日	エヴォリューション スケートボーディング	コナミ	6800円	004
12月13日	ゼルダの伝説 風のタクト	任天堂	6800円	005
12月19日	実況パワフルプロ野球9決定版	コナミ	6800円	006
12月19日	ディズニースポーツ：バスケットボール	コナミ	6800円	007
12月19日	ソニック メガコレクション	セガ	5800円	008
12月19日	チョロQ！	タカラ	6800円	009
12月19日	爆転シュートベイブレード2002 熱闘！マグネタッグバトル！	タカラ	6800円	010
★12月19日	爆転シュートベイブレード2002 熱闘！マグネタッグバトル！ 限定BOX	タカラ	7500円	—
12月19日	ボンバーマンジェッターズ	ハドソン	6800円	011
12月20日	ミスタードリラー ドリルランド	ナムコ	6800円	012
12月26日	エターナルアルカディア レジェンド	セガ	6800円	013
12月26日	トップガン〜エース オブ ザ スカイ〜	タイタスジャパン	6800円	014
2003年1月9日	SPACE RAIDERS（スペースレイダース）	タイトー	4800円	015
2003年1月16日	斑鳩 IKARUGA	アタリ	5800円	016
●2003年1月23日	バイオハザード2	カプコン	●4800円	017
●2003年1月23日	バイオハザード3 LAST ESCAPE	カプコン	●4800円	018
2003年1月30日	ワールドサッカーウイニングイレブン6 ファイナルエヴォリューション	コナミ	6800円	019
● 2003年2月上旬	●ジェネレーション オブ カオス イクシード〜闇の皇女ロゼ〜	アイディアファクトリー	価格未定	020
2003年2月20日	エヴォリューション スノーボーディング	コナミ	6800円	021
2003年2月未定	メトロイドプライム	任天堂	6800円	022
今冬	ドカポンDX－わたる世界はオニだらけ－	アスミック・エース エンタテインメント	6800円	023
今冬	スパイダーマン	カプコン	6800円	024
今冬	テトリスワールド	サクセス	4800円	025
今冬	F-ZERO GC（仮称）	任天堂	価格未定	026
今冬	1080° GC（仮称）	任天堂	価格未定	027
今冬	Roll-o-Rama（仮称）	任天堂	価格未定	028
今冬	ワリオワールドGC（仮称）	任天堂	価格未定	029
今冬	牧場物語 ワンダフルライフ	ビクターインタラクティブソフトウエア	価格未定	030
2003年3月20日	THE BASEBALL 2003 バトルボールパーク宣言 パーフェクトプレープロ野球（仮称）	コナミ	6800円	031
2003年4月未定	スターフォックス（仮称）	任天堂	価格未定	032
2003年春	P.N.03	カプコン	価格未定	033
2003年春	ビューティフル ジョー	カプコン	価格未定	034
2003年春	ロックマン エグゼ トランスミッション	カプコン	価格未定	035
2003年春	零ファイター撃墜戦記	グローバル・A・エンタテインメント	6800円	036
2003年春	バットマン ダークトゥモロー	ケムコ	6800円	037
2003年春	GC-NARUTO格闘（仮称）	トミー	6800円	038
2003年春	ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル	任天堂	価格未定	039
2003年春	機動戦士ガンダム（仮称）	バンダイ	価格未定	040
2003年春	ちびロボ！	バンダイ	価格未定	041
2003年春	RUNE II	フロム・ソフトウェア	価格未定	042
2003年7月未定	テイルズシリーズ（仮称）	ナムコ	価格未定	043
2003年夏	デッド フェニックス	カプコン	価格未定	044
2003年12月未定	新RPG（仮称）	ナムコ	価格未定	045
2003年冬	キラー7	カプコン	価格未定	046
2003年未定	決定版！ニッポンプロ野球〜水島野球オールスターズVSプロ野球〜（仮称）	セガ	価格未定	047
2003年未定	ソウルキャリバーII（仮称）	ナムコ	価格未定	048
2003年未定	リッジレーサー最新作（仮称）	ナムコ	価格未定	049
発売日未定	ルパン三世 海に消えた秘宝	アスミック・エース エンタテインメント	価格未定	050
発売日未定	GT CUBE（仮称）	エム・ティー・オー	価格未定	051
発売日未定	バイオハザード4	カプコン	価格未定	052
発売日未定	バイオハザード－コード：ベロニカー完全版	カプコン	価格未定	053
発売日未定	グランド・ヒート	セガ	6800円	054
発売日未定	ソニックアドベンチャー1	セガ	価格未定	055
発売日未定	バーチャファイター・クエスト（仮称）	セガ	価格未定	056
発売日未定	GIFTPIA（仮称）	任天堂	価格未定	057
発売日未定	マリオゴルフGC（仮称）	任天堂	価格未定	058
発売日未定	マリオテニスGC（仮称）	任天堂	価格未定	059
発売日未定	シャーマンキング ソウルファイト	バンダイ	価格未定	060
●発売日未定	お遍路さん（仮称）	ピンチェンジ	価格未定	061

ゲームボーイ アドバンス

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
12月6日	シルバニアファミリー4 めぐる季節のタペストリー	エポック社	4800円	062
12月6日	ダービースタリオン アドバンス	エンターブレイン	5800円	063
12月6日	バトルネットワーク ロックマン エグゼ3	カプコン	4800円	064
12月6日	わたしのメイクサロン	キラット	4800円	065
12月6日	ウッディーウッドペッカー クレイジーキャッスル5	ケムコ	4800円	066
12月6日	バルダーダッシュEX	ケムコ	4800円	067
12月6日	志村けんのバカ殿様 爆笑 天下統一ゲーム	TDKコア	4800円	068
12月6日	くるりんパラダイス	任天堂	4800円	069
12月6日	キン肉マンII世 正義超人への道	バンプレスト	5800円	070
12月6日	爆転シュートベイブレード2002 激戦！チームバトル!! 黄龍の章－ダイチ編－	ブロッコリー	3980円	071
12月6日	爆転シュートベイブレード2002 激戦！チームバトル!! 青龍の章－タカオ編－	ブロッコリー	3980円	—

ゲームボーイ アドバンス

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
12月6日	トゥームレイダー：プロフェシー	ユービーアイソフト	4800円	072
12月12日	はじめの一歩 THE FIGHTING	ESP	5500円	073
12月12日	テニスの王子様 Aim at The Victory！	コナミ	●4800円	074
12月12日	ミニモニ。おねがい☆お星さま！	コナミ	4800円	075
12月13日	マジャイネーション	エポック社	4800円	076
12月13日	アオ・ゾーラと仲間たち〜夢の冒険〜	エム・ティー・オー	4800円	077
12月13日	おしゃれプリンセス2	カルチャーブレーン	4800円	078
12月13日	シャーマンキング 超・占事略決3	キングレコード	5800円	079
12月13日	モンスターメーカー4 フラッシュカード	サクセス	5800円	080
12月13日	モンスターメーカー4 キラーダイス	サクセス	5800円	－
12月13日	犬っこ倶楽部〜福丸の大冒険〜	ジョルダン	4800円	081
12月13日	チョコボランド	スクウェア	4800円	082
12月13日	クロノアヒーローズ 伝説のスターメダル	ナムコ	4800円	083
12月13日	ダライアスR	PCCWジャパン	4800円	084
12月19日	ディズニースポーツ：バスケットボール	コナミ	5800円	085
12月19日	わがまま☆フェアリー ミルモでポン！〜黄金マラカスの伝説〜	コナミ	4800円	086
12月19日	セガラリー	セガ	5800円	087
12月19日	ソニック アドバンス 2	セガ	5800円	088
12月19日	ボボボーボ・ボーボボ 奥義87.5 爆裂鼻毛真拳	ハドソン	4800円	089
12月20日	ハムスター物語3アドバンス	カルチャーブレーン	4800円	090
12月20日	まんが家デビュー物語〜お絵描きソフト&まんが家育成ゲーム〜	TDKコア	4800円	091
12月20日	宇宙大作戦チョコベーダー ウチュウからの侵略者	ナムコ	4800円	092
12月20日	エレベーターアクション オールド&ニュー	メディアカイト	4800円	093
●12月20日	アクロバットキッズ	メトロ・スリーディジャパン	4800円	094
●12月25日	デュアルブレード	メトロ・スリーディジャパン	4800円	095
12月26日	スパイロアドバンス	コナミ	4800円	096
12月27日	全日本少年サッカー2 めざせ日本一！	サクセス	4800円	097
12月27日	SAMURAI DEEPER KYO	マーベラスエンターテインメント	4800円	098
12月未定	闘魂ヒート	PCCWジャパン	5800円	099
2003年1月1日	ザ・キング・オブ・ファイターズEX2 ハウリングブラッド	マーベラスエンターテインメント	5800円	100
2003年1月3日	エレミックス！	シムス	4800円	101
2003年1月4日	きせっこぐるみぃ	エム・ティー・オー	4800円	102
2003年1月9日	不思議の国のアリス	グローバル・A・エンタテインメント	4800円	103
2003年1月10日	メープルランドの「魔法屋さん」+動物キャラナビ占い個性心理学	カルチャーブレーン	4800円	104
2003年1月10日	ことばのパズル もじぴったん アドバンス	ナムコ	4800円	105
2003年1月16日	ディズニースポーツ：スノーボーディング	コナミ	5800円	106
2003年1月16日	ムゲンボーグ	コナミ	4800円	107
2003年1月23日	パワプロクンポケット5	コナミ	4800円	108
2003年1月24日	マリー、エリー&アニスのアトリエ〜そよ風からの伝言〜	バンプレスト	●5800円	109
2003年1月未定	犬夜叉〜奈落の罠！迷いの森の招待状〜	タカラ	4800円	110
● 2003年2月7日	RPGツクール アドバンス	エンターブレイン	5800円	111
2003年2月13日	ロード・オブ・ザ・リング〜二つの塔〜	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	4800円	112
2003年2月13日	ディズニースポーツ：モトクロス	コナミ	5800円	113
2003年2月14日	ファイナルファンタジー タクティクス アドバンス	スクウェア	価格未定	114
2003年2月27日	戦国革命外伝	コナミ	4800円	115
2003年2月27日	ホイッスル！〜第37回東京都中学校総合体育サッカー大会〜（仮称）	コナミ	4800円	116
2003年2月未定	メトロイドフュージョン	任天堂	4800円	117
今冬	ゾイドサーガII	トミー	4800円	118
今冬	牧場物語 ミネラルタウンのなかまたち	ビクターインタラクティブソフトウエア	4800円	119
★2003年3月20日	激闘伝説ノア〜ドリームマネージメント〜	ゲームビレッジ	5800円	120
● 2003年3月未定	ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣	任天堂	価格未定	121
2003年春	プロ麻雀「兵」EXアドバンス	カルチャーブレーン	価格未定	122
2003年春	クレイジーチェイス（仮称）	ケムコ	価格未定	123
2003年春	SIMPLE 2960 ともだちシリーズVol.1 THEテーブルゲームコレクション	ディースリー・パブリッシャー	2960円	124
2003年春	SIMPLE 2960 ともだちシリーズVol.2 THEブロックくずし	ディースリー・パブリッシャー	2960円	125
2003年春	サイバードライブゾイド（仮称）	トミー	4800円	126
2003年春	サモンナイト クラフトソード物語	バンプレスト	価格未定	127
2003年夏	聖剣伝説（仮称）	スクウェア	価格未定	128
● 2003年未定	まみむめ☆もがちょ たこボール	アイディアファクトリー	4980円	129
2003年未定	真・女神転生	アトラス	価格未定	130
2003年未定	サンリオピューロランド オールキャラクターズ	トミー	4800円	131
2003年未定	ハチエモン（仮称）	ナムコ	価格未定	132
発売日未定	ご金魚物語GBA	カルチャーブレーン	価格未定	133
発売日未定	シンデレラGBA（仮称）	カルチャーブレーン	価格未定	134
発売日未定	ドラマチックファンタジー	カルチャーブレーン	価格未定	135
発売日未定	EZ-TALK 中級編（仮称）	キーネット	価格未定	136
発売日未定	フロッガー 魔法の国の大冒険	コナミ	価格未定	137
発売日未定	まじこね	ソフトマックス	4800円	138
発売日未定	テイルズオブファンタジア	ナムコ	価格未定	139
発売日未定	ゲームボーイギャラリー4（仮称）	任天堂	価格未定	140
発売日未定	ゲームボーイミュージック（仮称）	任天堂	6800円	141
発売日未定	馬穴大作戦（仮称）	任天堂	価格未定	142
発売日未定	ルナブレイズ（仮称）	任天堂	価格未定	143
発売日未定	ZERO ONE（仮称）	フウキ	価格未定	144
発売日未定	メタルスラッグ サバイバルミッション（仮称）	プレイモア	価格未定	145
発売日未定	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	ミッドウェイ	価格未定	146

ゲームボーイ カラー

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
発売日未定	漢字BOY3	J・ウイング	価格未定	147
発売日未定	カービィファミリー（ジャガーミシン刺しゅう専用ソフト）	ジャガー	6800円	148
発売日未定	こぐるぐるぐる〜ぐるぐるとなかよし〜	スティング	価格未定	149

カードe

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
★12月14日	劇場限定 ハム太郎カードe（「ハム太郎映画」上映館限定発売）	任天堂	762円	150
★2003年1月31日	ハム太郎カードe（仮称）	任天堂	191円	151
発売日未定	ゲーム&ウォッチカードe（仮称）	任天堂	価格未定	152
発売日未定	マリオパーティカードe（仮称）	任天堂	価格未定	153

マッスルアンケート

切手不要!! しめ切りは 1/5

プレゼントは5ページで選ぼう!!

今号のアンケート　Enquete

5ページのプレゼントのうち欲しいものの番号とアンケートの答えを書いて送ってください。切手は不用です。**しめ切りは2003年1月5日(消印有効)**、当選者は1月21日発売予定の本誌で発表。

記入上の注意

●1つのマスには数字は1つだけ、マスの中に収まるように書いてください。●筆記用具はHB以上の鉛筆やシャープペン、黒のボールペンを使ってください。●「01」や「001」などの数字は、頭の0も書いてください。●数字を書くときは、1はタテ棒1本のみで、4は上をくっつけずに書いてください。

記入例
○よい例→ 0 1 、4 4
×悪い例→ 1 、44

1 あなたの学校(職業)は次のどれですか?
1.小学校　2.中学校　3.高等学校
4.大学　5.専門学校　6.社会人
7.幼稚園　8.主婦　9.その他

2 あなたの学年を数字で書いてください。学生以外のかたは0と書いてください。

3 あなたの年齢を数字で書いてください。

4 あなたの性別を番号で書いてください。
1.男　2.女

5 本誌以外によく読む雑誌を、この下にある表1から3つまで選んでください。その他の場合は雑誌名も書いてください。

6 あなたが使っているゲーム機、パソコンを、この下にある表2から選んでください。

7 あなたが今後買いたいと思っているゲーム機などを表2から選んでください。

8 今号でおもしろかった記事を、この下にある表3から3つ選んで、おもしろかった順に書いてください。

9 今号でつまらなかった記事を表3から3つ選んで、つまらなかった順に書いてください。

10 今後発売予定のゲームの中で期待しているものを、3つ選んで書いてください。番号は、114ページ「発売スケジュール」の各ソフトの右端にあります。

11 今年の任天堂ゲーム機(ゲームキューブ、GBアドバンスなど)に関するニュースで、もっともあなたの印象に残っている出来事は何ですか?

12 来年(2003年)の任天堂ゲーム機に、あなたはどんな期待をしていますか?「こんなゲームが出てほしい」「こんな新機種を作ってほしい」「こんなメーカーやクリエイターに活躍してほしい」…。どんなことでも構いません。自由に書いてください。

表1

No.	雑誌名
01	電撃ゲームキューブ
02	ファミ通キューブ+アドバンス
03	ニンテンドーキッズ
04	電撃PlayStation
05	HYPERプレイステーション2
06	ザ・プレイステーション2
07	ファミ通PS2
08	ファミ通Xbox
09	ドリマガ
10	週刊ファミ通
11	Vジャンプ
12	ちゃお
13	なかよし
14	りぼん
15	コミックボンボン
16	コロコロコミック
17	少年ガンガン
18	週刊少年ジャンプ
19	週刊少年サンデー
20	週刊少年マガジン
21	月刊少年エース
22	学年誌(小学1年生~6年生)
23	せんだいタウン情報
24	その他

表2

No.	機種名
01	ゲームボーイアドバンス
02	GBA専用通信ケーブル
03	ゲームボーイ/ゲームボーイポケット/ゲームボーイライト
04	ゲームボーイカラー
05	カードeリーダー
06	ポケモンミニ
07	ニンテンドーゲームキューブ
08	ゲームキューブ用モデムアダプタ
09	ゲームキューブ用ブロードバンドアダプタ
10	ニンテンドウ64
11	プレイステーション2
12	プレイステーション/PS One
13	Xbox
14	ワンダースワン/ワンダースワンカラー
15	Windowsマシン
16	マッキントッシュ
17	その他
18	業務用
19	何も持っていない
20	特に買いたくない



表3

No.	記事名
01	表紙
02	読者プレゼント
03	ニンドリヘッドライン&ランキング
04	毎月新聞TURBO
05	みすずリンクのNewsDream
06	年末年始はゲームキューブで遊ぼう
07	ゼルダの伝説 風のタクト
08	ポケットモンスター ルビー・サファイア
09	バイオハザード0
10	ロックマンエグゼ3
11	逆転裁判2
12	スーパーモンキーボール2
13	桃太郎電鉄11 ブラックボンビー出現!の巻
14	マリー、エリー&アニスのアトリエ~そよ風からの伝言~
15	ことばのパズル もじぴったんアドバンス
16	RPGツクールアドバンス
17	ゴジラ 怪獣大乱闘
18	ソニックメガコレクション
19	実況パワフルプロ野球9 決定版
20	ボンバーマンジェッターズ
21	ソニックアドバンス2
22	セガラリー
23	ダービースタリオンアドバンス
24	クロノアヒーローズ 伝説のスターメダル
25	アオ・ゾーラと仲間たち~夢の冒険~
26	宇宙大作戦チョコベーダー ウチュウからの侵略者
27	モンスターメーカー4 フラッシュカード/キラーダイス
28	ニンドリ学園
29	ゲームの通信簿
30	デス仙人の教えてあ・げ・る
31	N.D.AROUND THE WORLD/大渕豊
32	お宝ゲーム古tion
33	ゲームソフトファンクラブ
34	時空戦士まんが
35	ゲーム・ミュージック・フォーラム/中村方俊
36	すすめ! 天任家族
37	マッスルアンケート&発売スケジュール
38	「バイオハザード0」ディレクターインタビュー
39	カプコン新作発表会 ほぼ全文掲載
40	任天堂の質問箱
41	どうぶつの森+村じまんフェスタ
42	ポケモン堂
43	カプコマニア
44	セガ魂
45	それゆけ!! マリオ親衛隊
46	ドリテクの殿堂
47	G.B.A
48	先ドリ 新作ソフトFLASH
49	GC新作ソフトカタログ
50	コミック「エレミックス!」
51	付録「特製シール」
52	別冊付録 裏ゼルダ攻略ガイド

キリトリ線

郵便はがき

料金受取人払
麹町局承認
2093
差出有効期限
平成16年7月
18日まで有効

1028790
125

東京都千代田区麹町4-2
第2麹町ビル8階 (株)アンビット
Nintendo DREAM 編集部
Vol.81 マッスルアンケート係 行

お名前	フリガナ	ペンネーム	
ご住所	□□□-□□□□		
電話番号		ご希望のプレゼント番号	

「任天堂の質問箱」で、任天堂について知りたいことがあったらお書き下さい。

マッスル アンケート

質問は表面にあります



マッスル・イガリン

自転車故障！　フレームの溶接部分が割れる重傷だ。自転車屋に持っていったら一言「オシャカですね」。本人は自転車のせいにしているが、90キロの体重で毎日15キロ走ってりゃね。



岡ちゃんねる

なんと仕事を切り上げてラスベガス旅行へ！　パツキン女性とのロマンスがあったかどうかは定かでない。カジノで10万スッたらしいが、自業自得としか言いようがない。



マッスルの花園

マッスル・クリスマス「仙台、光のページェントにて」

岡ちゃんねる（以下岡）　マッスルさん、そろそろクリスマスですね〜。

マッスル（以下マ）　知らん。

岡　へ？　何かやらないんスか？

マ　あのなぁ、その時期は年末進行といって、雑誌社が一番忙しいときなんじゃ。

岡　じゃあ、せめて「どうぶつの森」でクリスマス気分を味わいましょう。24日の夜8時以降にジングルさんに5回話しかけると、プレゼントがもらえるんですよね。

マ　それな、服着替えてからまた話しかけると、別人と間違えられてまたプレゼントがもらえるぞ。10個まで稼げるぜ！

岡　そういうムードもへったくれもない技はやめてください。

マ　ま、この業界にいるなら、人並みのクリスマスはあきらめるんだな。ワシはこの業界に入って8年目だが、クリスマスに仕事してなかったことは一度もない！

岡　やな業界だなぁ…。まあ、マッスルさんはヒマになったところで相手がいないんだから、仕事してた方がいいでしょ（笑）。

マ　言いよったな…。だいたい、クリスマスだから甘いスィートラブでウッフンというのがおかしいんじゃ！

岡　マッスルさん、日本語ヘンですよ。

マ　よし、なら今日はT大学Y男子寮に伝わる、正しい漢のクリスマス行事を伝授してやる。耳かっぽじって聞きやがれ！

岡　マッスルさん、学生のときは仙台にいたんですよね？

マ　うむ。仙台では年末になると、市内の大通りで「光のページェント」という催しがある。これは180本のケヤキ並木に約60万個もの電球をとりつけ、ライトアップするというものだ。夜空を照らす幻想的な光景は、ムードを高めたい若いカップルに大人気。クリスマスイブともなれば、光のページェントはカップルの大渋滞よ。

岡　そんな場違いなところで、マッスルさん、何するんですか？

マ　まず、寮生有志は全員ドテラを着て集合。手には一升瓶。銘柄は地元宮城の地酒、一ノ蔵の超辛口本醸造と決まっておる。そして光のページェットに徒党を組んで出撃！　暗がりのベンチで語りあってるカップルを見つけたら、周りを取り囲んで高らかに寮歌を歌いあげていやがらせをし、一升瓶をラッパ飲み！　これを酒が尽きるまで繰り返すのだ!!

岡　限りなく犯罪に近い行事ですね。

マ　ちなみに後輩たちはさらにエスカレートしてな。全員でストリーキングをして、寮近くの電話ボックスにいた女の人を取り囲んでフラダンスしたそうだ。

岡　そりゃ行事でもなんでもない、ただの犯罪。



←ロマンチックな仙台の新名物「光のページェント」

Nintendo DREAM マッスルアンケート Vol.81

1 □　2 □　3 □□　4 □

5 〔□□□□□□〕 その他の場合

6 〔□□□□□□□□□□□□〕

7 〔□□□□□□〕

8 〔□□□□□□〕　9 〔□□□□□□〕

10 〔□□□□□□□□□〕

11

12

本誌への質問や意見・ニンドリ学園への投稿など自由にお書き下さい。

✂キリトリ線

Vol.78号プレゼント当選者

①ニンテンドーゲームキューブ本体
栃木県／山本佑紀

②GBアドバンス本体
埼玉県／間瀬慧

③メモリーカード251
愛知県／清水直子

④GBアドバンスソフト「星のカービィ夢の泉デラックス」
神奈川県／多賀浩之　神奈川県／宮田信幸
大阪府／築地由理

⑤今村孝矢さん＆中植せんせサイン入り「スターフォックスアドベンチャー」Tシャツ
茨城県／秋葉美香　兵庫県／後藤幸也
三重県／谷山慶子

⑥今村孝矢さん＆中植せんせサイン入り「スターフォックス〜さらば愛しのファルコ〜」コミック
長野県／島田美有　岐阜県／臼田直矢
新潟県／元井宏成　富山県／武田知子

⑦フライングクッション
北海道／石岡美紗　宮城県／赤川能崇
大阪府／八木陽子

⑧エッグマニア人形
東京都／五十嵐康雄

⑨GBアドバンスソフト「テイルズオブザワールド　なりきりダンジョン2」
静岡県／野際美希　大阪府／市川龍矢
大分県／今村将太

⑩GBアドバンスソフト「ビーストシューター〜めざせ格闘王〜」
岩手県／大金廣夢　静岡県／木島百合菜
香川県／森本裕之

⑪GBアドバンスソフト「ボンバーマンジェッターズ　伝説のボンバーマン」
愛知県／武下葵　島根県／山本郁
佐賀県／渡辺展子

⑫ニンテンドーゲームキューブ　キャリーバッグ
北海道／秋吉元美　東京都／松井章雄
岐阜県／横関和華　高知県／喜田村光裕
熊本県／鈴木浩一

⑬ゲームキューブ用アクセサリーセット
宮城県／沼倉裕希　宮城県／菊地孝志
埼玉県／赤星和輝　静岡県／竹元大晃
愛知県／田口諒

（敬称略）

biohazard® zero

ディレクター　インタビュー



biohazard 0 Director

Koji Oda



◎カプコンのGC新作ソフト発表会の模様は、124ページから

biohazard 0 zero

ディレクター　インタビュー

バイオハザードとは何かというのは永遠のテーマだと思います。

またまた浪速の町にやってきたニンドリ取材班。今回はカプコンの大阪本社を訪ねて、『biohazard 0』のディレクターさんを直撃。どのように新システムが誕生したのかといった話から、ビリーの入れ墨のような細かい話まで、いろいろ聞いてみました。

『biohazard 0』ディレクター
小田 晃嗣
Koji Oda



●カプコン第三開発部ディレクター。1970年、兵庫県生まれ。血液型A型。1991年カプコン入社。『超魔界村』(SFC)の手伝いやディズニータイトルの制作などを経て、1999年より『biohazard 0』の開発にディレクターとして参加。座右の銘は「地味にコツコツ」



最初は64DD用ソフトとして開発

――『biohazard 0』の売れ行きがとても好調のようですね。

小田　おかげさまで(笑)。みなさんが買ってくださってるようで、ありがたいですね。

――小田さんは、11月21日の発売日はショップに行って、チェックはしたんですか？

小田　発売日は海外版の作業が残っていたので行けなかったんですけど、翌日に休みをもらって、大阪の量販店を見に行きました。そのときは商品がかなりハケてる状態で、店員さんがダミーのパッケージを製品版に入れ替えてるようなシーンも目撃することができたんで、かなり手応えを感じることができましたね(笑)。

――21日は『ポケモン』の新作も発売されて、お店もにぎやかな感じでしたよね。

小田　そうですね。そのなかでも『bio 0』はかなり面積をさいてもらえてましたし、販促ツールもいろんなところに置いてもらえて、かなりよかったと思います。

――発売後はいろんな感想が届いてると思うんでけど、どんなのが印象に残ってますか？

小田　どんなソフトでもそうだと思うんですけど、賛否両論ですね。「こういうのを待ってた」というユーザーさんもいれば、「ちょっと違うんじゃないの」という人もいて。それは、開発者として予期してた感想でもあるんですが、「ゲームとして遊んで面白かった」というのがうれしかったですね。

――そもそも『bio 0』って、もともとN64というか、64DD用ソフトとしてつくっていたそうですね。

小田　そのときは、私は開発チームに正式に入ってなかったんですけど、「64DDでバイオシリーズを1本つくろうじゃないか」というところからスタートしてるんですね。

――それって何年前の話なんですか？

小田　いまから3年ちょい前くらいの話ですか。1999年頃ですね。それで、その1年後くらいにN64で『bio 0』の画像を公開したんです。

――N64で『bio』の新作が出るって聞いて、とてもうれしかったのを覚えてます。



ニンドリの前身「64ドリーム」で、初めて紹介した『bio 0』の記事。キューブ版と比べると、画像は荒く、レベッカの表情も読みとることができないのだ

小田　そうですね。で、2000年のスペースワールドではプレイアブルの状態で出展しましたし(笑)。

――でも、なぜ、64DDで『bio 0』を出そうとしたんですか？

小田　私は途中から開発に関わったので、後から聞いた話なんですが、その頃64DDは、任天堂さんが力を入れて出そうとしている新ハードで、カセットと違って安価に供給できるメディアという構想をうたっていましたので、その通りに実現するのであれば、その話にのっかってもいいということだったんですね。

――でも、残念なことに、撤退してしまった…。

小田　そうなんですよね(苦笑)。

――で、小田さんが『bio 0』の開発に関わるようになったのは、64DDからN64にハードが移ってから？

小田　N64にフィックスしてからですね。

――けっこう長い期間、『bio 0』の開発に関わってきたわけですね？

小田　周りからも「長かったね」って言われて、実際かなり長かったんですけど(笑)。でも、その間、やりたいことができたり、試したいことがやれましたね。それに自分が出した要望は会社が呑んでくれましたし、開発環境の面でも何不自由なくやれて…。言ってみれば、私も好き放題できたんです(笑)。だから、時間の長さを感じたことはあまりなかったですね。

――こちらとしてはN64でつくってたということだったので、キューブではもっと早く出るのかなあと思ったんですけど。

小田　こちらが予想したより、N64か

らキューブへの移行が早かったというのが大きいですね。それで、新しいハードでの作り方など、スタッフが勉強の段階からやり直す必要があったわけなんです。

―― なるほど。新ハードの勉強って、どのくらいの期間がかかるものなんですか？

小田 各パートによって時間の差はあるんですけど、いちばん長いと6ヶ月から8ヶ月間は勉強してましたね。

―― それは、かなりの時間ですね。スタッフは何人くらいいたんですか？

小田 多いときで150人くらいです。

―― それはすごい大部隊ですね。

小田 だからスタッフロールがやたら長いんですよね（笑）。

「次もやりたい」という ディレクターがいないソフト

―― もともと小田さんは初代の『バイオ』（PS／1996年）の企画にも関わっていたんですね。

小田 そうですね。企画の立ち上げのときに、プランナーの1人としてやらせていただいたんです。でも、途中で部署を異動することになりまして、三上（真司）チームから三並（達也）チームに移ったわけなんです。



ニンテンドーブックの秋号の付録のDVDに登場していた、『bio 0』のプロデューサーの三上さん（写真左）と三並さん。三上さんは次号で登場する予定だぞ

―― 最初の『バイオ』の企画に関わって、そのあと大ヒットしたわけですけど、そういうのを端から見ていて悔しい思いはしませんでしたか？（笑）。

小田 一般の人に受け入れられるかどうかはべつにして、企画の段階から手応えをとても感じてましたね。でも、本音を言うと、このゲームの面白さを1から10まで知った上でプレイしても楽しくないだろうとも思っていたわけです。だから、その後『2』『3』とシリーズが出ていきましたけど、中味をまったく知らない状態で、いちユーザーとして楽しむことができたので、よかったなあと（笑）。

―― なるほど（笑）。で、やってみてどうでしたか？

小田 各ディレクターの考え方やシステムの違いがありましたので、ぜんぶ楽しめましたね。

―― 『バイオ』シリーズって、ディレクターが毎回変わるようになってるんですよね。それは、なぜなんですか？

小田 ふふふ（笑）。

広報 （小田さんに向かって）「次もつくって」と言われたらどうします？

小田 「どなたか別のディレクターでやってください」って言うでしょうね（笑）。

広報 このシリーズって、同じ人間が「次もやりたい」と言うことのないゲームなんですよ。

―― 『bio』を1本つくっちゃうと消耗しちゃうから、次をやりたくなくなるわけですか？

小田 私の場合は消耗しちゃうというより、単純な気持ちとして、面白いゲームはつくるよりも遊びたいんです（笑）。だから、『bio』に限らず、ほかの大きなタイトルに関しても、ユーザーの立場で遊びたいという気持ちが強いんですね。これまでに何度も、会社からあるソフトの「続編をつくるのはどう？」って言われたことがあるんですが、「それは他の人にやってもらってください」って断ってきたくらいなんです。まあこれは冗談ですけど（笑）。

広報 『bio』はクリエイターとしてつくるよりも、いちユーザーとして遊びたいという気持ちがあるんですね。

―― 逆に考えると『bio』ではディレクターが毎回代わることで、新しいチャレンジができてるわけですね。

小田 それはあると思いますね。『1』『2』『3』『コード：ベロニカ』と、考え方は180度違うとは言わないまでも、ディレクターによってかなり違いますよね。それで作品によって、「今回はここまでやってもいいだろう」みたいに、許容範囲が変わるようなところもあるんです。そういう意味では、『bio 0』ではヤバイくらいに危険な仕様をいれてるんです。

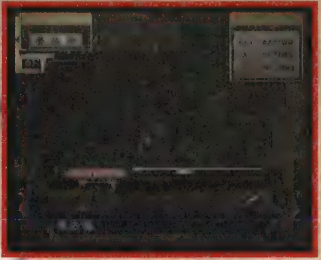
―― 危険な仕様というのは？

小田 パートナーザッピングだったり、アイテムの配置なんかがそうですね。

―― アイテムが床に置けるようになったということですね。好きな場所にアイテムを置けるのはありがたいですよね。

小田 でも、これも賛否両論がありましたね。「おもしろい」と言ってくれるユーザーさんもいれば、「なぜ、アイテムボックスを採用してくれなかったんだ」って言う人もいますし。両方のシステムで散々遊んだ立場で言わせていただくと、一長一短があると思うんです。でも、『bio 0』をやってから『1』をやると、目の前のモノがとれないので切なくなるでしょうね。

―― 確かに。インクリボンを持っているために、大事なモノが拾えないというのはやっぱりツライですよね（笑）。



数は限られるけど、好きな場所にアイテムを置けるのがウレシイ『bio 0』。それに、「どこに置いたかな？」って、忘れっぽいアナタにも安心な、マップ上で確認できる便利な機能がついてるのだ

N64だからこそ生まれた パートナーザッピング

―― 『bio 0』をつくるにあたって、「シリーズものとして、絶対にこれだけは守らなければいけない」という部分はあったんですか？

小田 そうですね…。

―― たとえば「バイオ開発10カ条」みたいなものがあったり（笑）。

小田 文章として、そのようなものはないんです。

―― 『bio』の世界観はプロデューサーの三上さんや開発に関わっている人たちの頭のなかにあると…。

小田 三上と具体的な世界観について、すりあわせるようなことはしませんでしたね。おそらく『2』『3』『コード：ベロニカ』でもやらなかったでしょうし。

―― じゃあ、それぞれのディレクターの解釈によって、『bio』シリーズはつくられてるというわけですね。

小田 そうですね。

―― 小田さんとしては、どんな『bio』にしようとしたんですか？

小田 私の場合は開発チームへの入り方が特殊だったので…。ゲームから考えるというより、ハードから入っていったわけです。先ほども言いましたけど、最初は64DDでやってまして、容量など、スペック的に「かなりムリがあるなあ」と思いながらやってたんですね。そのときは拡張ハイレゾパックもなかったですし（笑）。

―― おお、懐かしい（笑）。

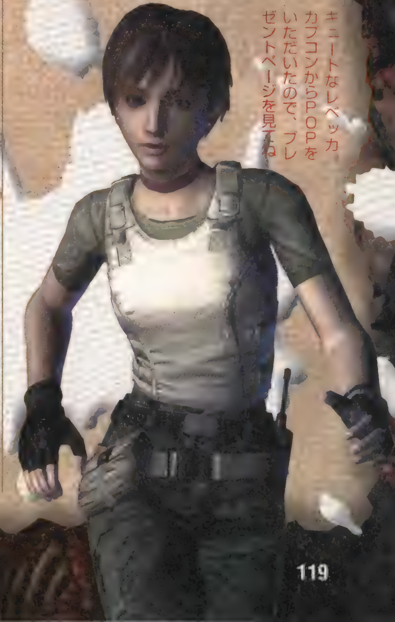
小田 すべてがツライ状態でした。そこで、容量を求めるゲームをつくるのではなしに、システムで面白いものをつくろうということになったんです。それで、「N64のいい部分はどこだ？」と検証していったら、「CD-ROMよりも読み込みの速いロムカートリッジ」という結論に達したわけです。そこで、ロード時間をカットできるメリットを生かして、ゲーム的な遊びが構築できないだろうかというところから企画に入っていったんですね。

―― なるほど。N64で企画がスタートしたからこそ、パートナーザッピングのようなシステムが生まれたわけですね。で、N64でつくってるときはザッピングのスピードがとても速かったそうですね。

小田 ええ。一瞬で変わってましたね。

―― でも、キューブ版でもまったく違和感のないスピードですよね。

小田 製品版ではよくなりましたけど、まだハードに慣れていない頃にシステ



キュートなレベッカ。カプコンからPOPをいただいたので、プレゼントページを見てね

ムをつくったときは、「う…う…う…、あ、やっと変わった」って感じだったんです(笑)。まあ、ムダな部分をカットすれば速くなるとは思ってましたが、遊んでいて痛痒を感じないレベルにするために、毎日頭を悩ませてましたね。

広報　体験版よりも速くなっているんですよ。

――　じゃあ、このシステムに関しては、最後の最後までかなり格闘されたわけなんですね。

小田　そうですね。この仕様はいらないとか、1つ1つ検証するために専属のスタッフがついてやってました。



Xボタンをちょいと押すだけで、ビリーとレベッカがどこにいても入れ替わるザッピングシステム。心臓の鼓動のような効果音もいい感じ

――　パートナーザッピングってスゴイ技術なんでしょうね。ホンの一瞬で、別のステージマップが現れるわけですし。でも、プレイヤーとしては、できて当たり前のような顔をして遊ぶわけですが(笑)。

小田　当然のように受け止められるんですよね(笑)。で、今作は2枚組ということで、ディスクをまたぐようになれば、遊び方が変わってしまいますし。というか、商品として成り立たなくなってしまうので、どうしたら、このシステムを1枚のディスク内で完結させられるかで、非常に悩みましたね。

――　パートナーザッピングでは、たとえばビリーに武器を持たせて、レベッカは弾の運び屋みたいなことをさせることもできますよね。それで、強制的に別れるイベントに遭遇することもあるわけで、アイテムの配置調整がけっこう大変だったんじゃないですか？

小田　プレイヤーの戦術によって、そのようなことは多少なりとも発生してしまうので、武器の配置とか手に入るタイミングに関しては何度も見直していきましたね。

――　列車の屋根の穴からレベッカが落ちるイベントがありますよね。そのとき銃を持っていなかったんですよ(笑)。しまったと思いながら、部屋にナイフがあったんで、なんとか切り抜けられました。

小田　最初はあそこにナイフを置いてなかったんです(笑)。

――　それで武器なしで落ちる人のことも予想して？(笑)。

小田　じゃないと、手詰まりになってしまいますからね。『bio』シリーズでは、「武器を持っていない人が悪い」という言い方もできるんですけど、今作ではユーザーが予想していないところで、2人が強制的に別れさせるところもあるので、必要最低限の武器を置くようにしたわけです。

――　おかげで助かりました(笑)。2人でプレイする場合は、どっちをメインにプレイするのが多いんですか？

小田　慣れてくると、ビリーを前面に立てることのほうが多いみたいですね。ただ、敵の攻撃をかわしきれるとか、マップを知り尽くしてるという自信があるのであれば、レベッカを動かしたほうが効率はいいですね。

――　2人で同時にプレイしてると、パートナーが健気にちゃんとついてきてるのがスゴイですよね。テーブルに引っかかったりしないし(笑)。

小田　でも、開発の初期の頃は引っかかってましたね(笑)。実はこのシステムで、最初に出た問題がそれだったんですよ。「あれ？　レベッカがついてきてないや」って(笑)。

――　で、見たら、どっかにレベッカがひっかかってると(笑)。

小田　でも、その瞬間にレベッカではなくなって、ただの木偶になってしまうので、プレイヤーの気持ちも一気に冷めてしまうんですよね。

――　そうでしょうね。

小田　それで、ある法則に基づいて、ちゃんと通り道を用意して移動させるようにしたんです。そのポイントを多くすればするほど、スムーズに動いてリアルに感じられるようになるんですね。でも、ポイントが多くなればキューブの処理に負荷がかかってしまうので、バランスがとても難しかったですね。

――　ただ横にいて突っ立ってるだけでなく、ちゃんとゾンビを攻撃してサポートもしてくれるので、頼もしいくらいですよね(笑)。

小田　開発の最初の頃はパートナーが実に強かったんですよ。

――　自分は闘わなくてもいいくらいに？(笑)。

小田　ボス部屋に放っておいたら、ちゃんとボスとも闘うんですよ。自分では倒せなかった敵をCPUが倒してくれたなんてこともありましたね(笑)。

――　それは、かなりありがたいかも(笑)。ここまで、2人のキャラクターが協力してプレイするゲームってなかったですよね。最近だと『スターフォックスADV』なんかがありましたけど。

小田　そうですね。オプションという概念ではほかのゲームでもあったと思うんですけど、ここまで仲間意識をもってできるゲームというのは、ほかにないかなという自負はありますね。

広報　そこが苦労したところですし。

小田　逆にこの部分がないと、『bio 0』は商品として成り立たなかったところもありますし、ゲームとしてとても重要なところだったんです。

――　『bio 0』のことを評価するとき、「絵がすごくキレイだ」とか言いやすいんですけど、実は…。

小田　クローズアップされるのは確かに絵の部分で、そこから入られる方が多いんですけど、評価の対象としてレベッカとビリーの同時プレイのことをほめていただけると、すごくウレシイですね(笑)。

――　今回のパートナーザッピングのシステムが、今後のシリーズでも使われることはあるんでしょうか？

小田　あのシステムに近いものが採用される可能性はあるかもしれませんけど、そのときのディレクターの考え方次第ですね。

――　じゃあ、アイテムが床に置けるかどうかということも？

小田　同じですね。

ステータス画面を賢く使おう

――　システムに関して、ここを見てほしいというところはありますか？

小田　これもパートナーザッピングにからむ部分なんですけど、モノの受け渡しをするとき、ステータス画面を開いてる時間が長かったりするんです。それで、その時間を少しでも短くするために、慣れた人だったら受け渡しが感覚的にできるように作り直したつもりです。

――　なるほど。最初はスタートボタンを押して、パートナーをわざわざ呼ぶようなこともしてたんですが、同じ部屋にいれば離れていてもアイテムの交換ができることがわかって、時間をかなり短縮できるようになりましたね。

小田　開発の最後になるとスタッフによっては手が空くので、順にテストプレイをしてもらってたんですけど、指の動きが速い人がやると、タイムアタックも「そんなに速くできるの？」ってビックリするくらい時間を縮めてたんです。

――　熟練してくるんですね。

小田　それであらゆるところで、ショートカットを2種類以上つけられるように考えてました。

――　薬草も拾ったときに「使う」を選べば、すぐに組み合わせができますし。

小田　細かなことですが、手順をひとつでも減らすと、ゲーム自体の進行がグンとスムーズになります。そのあたりは、プランナーもプログラマーも相当ていねいにつくってくれましたね。



サブ画面を使えばキャラクターチェンジも一瞬。この画面を使いこなせることが、攻略への早道かも

――　コントローラのボタン配置で悩んだところはありましたか？

広報　悩んでいたようですよ(笑)。

小田　本当はこれがベストみたいな配置はあったんですが、ユーザーさんは『1』をやってから今作をやるだろうということで、ある程度は補正しました。他のハードと比べるとキューブはボタンの数が少ないので、優先順位をつくって、残ってるボタンに当てはめていくようにしてたんです。

――　『1』のときは、Cスティックを触るとプレイヤーが180度回転するようになっていたので、そのつもりで

やったら、パートナーがスタスタって突然歩きはじめて。あれにはちょっとビックリしました(笑)。

小田　そうですね。私が『1』をやったときは、180度回転のシステムはそんなに使わなかったんですけど、「あったら便利だ」という意見も聞いていましたので、その要素も入れつつパートナー移動もどこかに入れられないかなと模索したんです。でも最後にムリだとわかって、その仕様は泣く泣くはずしたんですね。

——　あと、Rボタンで前進という仕様が『1』には入ってましたけど。

小田　そうですね。操作に関して検討したときに、最初に3タイプを持たせようということになったんです。それで『1』のリメイクに合わせたバージョンと、初期の『bio 0』の操作と、その中間の組み合わせの3つを入れることにしたんですね。



『bio 1』が発売されたのは、3月22日。それに『2』と『3』の移植版も2003年1月23日の発売がめでたく決定したのだ！

——　三上さんが言っていた「生感」が、今作ではますます磨きがかかってますね。

小田　でも、三上が求めた生感と、私が求めたものは基本的に違うと思うんですよ。今作でももちろん生感は追求したんですけど、いまの時代には珍しいくらいにゲーム内容の部分をとことん追求させてもらったんですね。

——　なるほど。ザッピングシステムをどう生かすかを考えたり、ゲームらしい部分が強いですよね。

小田　それでもやっぱり『bio』に求められるエッセンスをはずしたらマズイので、スタッフとかなり苦労しましたね。

——　で、どうしても詰まってしまうところもあったりしますよね。

小田　今回は仕掛けの部分が多いですし、私の個人的な嗜好もあるんですけど、アイテムをとって、ただはめるというだけのことってイヤだったんです。ただはめるだけでなく、そこで頭をひねらないと解けないようなものにしたかったんですよ。

——　だから、イジワルだなあと思うところもあって(笑)。

小田　やっぱり頭を使わないと進めないようにしないと面白くないと思ったんですけど、そこでつまずく人もいましたね(笑)。でも、どこに行ったらいいのかわからないという話は、思ったほどは聞いていないですね。



列車イベントで、パスコードを入力して暴走を止めるようになってる。運転室では装置の画面が壊れていて、めちゃくちゃ焦ってしまうのだ

——　養成所の拷問室で、床が抜けて落下したレベッカを助けにいくところがありますよね。そこで「何を使って救出すればいいんだ!?」って、あたふたしてるウチに、何度もレベッカを犠牲にしてしまって(笑)。

小田　あれは、制作の過程で問題が発生して、本来の予定とは違うルートマップをつなげざるを得なかったわけですが、そのシワ寄せが出てしまったのかもしれません。

広報　私も悩みました(笑)。でも、製品版はだいぶわかりやすくなりましたよね。

——　ちゃんとマップを見ればいいところなんですね。

広報　最初はそれすらもなかったんですよ(笑)。

小田　強制的にマップが開くようにしたんです。さらに、レベッカはここにいるという表示を見せるようにしたわけです。



かなり嫌らしい器具が置いてある拷問室。でも、レベッカもかなり若いのに、よくもまあ1人でこんな恐い部屋に入れるよなあ

——　でも、やっぱりマップが出ても、落ちたレベッカを一刻も早く助けたいと思うんですよ。それで、拷問室にある鎖とか縄で助けようとして(笑)。

小田　グラフィックが向上してくると、何でもできそうだという印象を与えてしまうんですね(笑)。

——　あのような絵は、例えば拷問器具の資料を見て描いたりしたんですか?

小田　そうですね。でも、本物に勝るものはなしということで、見られるものは見に行ってましたね。拷問器具はさすがに見なかったですけど(笑)。

——　たとえばどんなところに行ったんですか?

小田　『bio 1』のときもそうでしたけど、異人館に足を運んでましたね。

——　神戸にある異人館ですね。三上さんは3軒目でアクビが出たって(笑)。

小田　あそこは、調度品などの情報もけっこうそろうんです。それで、大きな聖堂などに関しては洋書を参考にしてましたね。

——　あ、そうそう。最初のステージに登場する2階建ての電車にはモデルがあるんですか?

小田　あの電車に関してはほとんどオリジナルですね。

——　ちょっと普通の電車より広く感じますよね(笑)。

小田　というか、かなり(笑)。N64の初期の頃は実寸でつくったんですよ。でも、とてもじゃないですけど、遊べたものじゃなかったんですね。

——　狭すぎて(笑)。

小田　普通の電車だったら当たり前なんですけどね(笑)。

——　それで、拡張工事をして(笑)。

小田　それでも、非現実的な広さを感じさせないように、車両ごとに気をくばってデザインしてもらったんですね。

——　今作で、小田さんがご自慢の部屋ってどこですか?

小田　やっぱり、養成所のホールでしょうか。このシリーズには作品ごとに代表的な部屋があると思うんですけど、みなさんはどうしても『1』の洋館が印象的だと思うんです。で、『0』ではそれと雰囲気がかぶらないようにしつつ、今作の顔として認識してもらいたいと考えて、あそこだけで何度も作り直ししたんです。

——　どのようなところを作り直したんですか?

小田　中央に女神像がありますけど、最初は部屋の隅っこに置いてあって、左右の対称がぜんぜんとれてなかったりしてたんです。

——　ああ、なるほど。いまは中央の階段を昇るとすぐに目に入るようになってますね。

小田　やっぱりそこは見た目重視で。それで肖像画も中央に置いて、左右に階段をつけたんですね。

——　階段をあがるたびに、あの肖像画のマーカス所長がギロッとにらむ感じがいいですよね(笑)。

小田　あれも、できるだけ大きく表示するように、何度もなおしましたね。



マーカス所長の肖像画。この前を通るたびに、彼の小さな目でにらまれてるような印象を与えるのだ

『biohazard』が何であるかは永遠のテーマ

——　クリーチャーのなかでは人型ヒル。あれは気持ち悪いですね〜(笑)。

小田　困らせられる敵ナンバー1かもしれないですね(笑)。

——　ヤツはやっつけたと安心しても



主人公のひとり・ビリー。脱走した囚人という設定が、内なる緊張感を生み出しているのだ

実は……というところが嫌らしいですよね。

小田　敵によって山場をつくろうと。で、人型ヒルはデザインから描き起こしたんです。でも、見た目が気持ち悪い敵って、だんだん見慣れてきてるんで、その上をいく嫌らしいやつにしようと。

――　それで、闘うのを避けて、逃げるだけのプレイヤーもいて(笑)。

小田　そうですね。実はそれが正解だったりするんです。

――　今作では弾が多かったりしますよね。

小田　やっぱり2人いて、どっちかに発砲の制限を加えないといけないということになると、プレイしててストレスがたまってくるんです。

――　弾をケチっていると死んじゃうので、ゾンビを撃つようにしても、けっこう弾不足に困ることは少ない感じですね。

小田　それもプレイする人によって違ってくると思います。それで、最後の最後まですったもんだしましたし、いまのカタチに落ち着いたのは、実はマスターアップの数日前だったりしたんですね。

広報　最初は三上も、弾がないない言ってましたからね。

――　開発中に三上さんからうるさく言われたことはあったんですか？

小田　基本的に、三上からはおまかせにしてもらえたんで。もちろんアドバイスは随時もらってたんですけど、うるさく感じることはなかったですね。でも、私が鈍いだけなのかも(笑)。

――　細かい話になりますけど、ビリーの右腕の入れ墨って、何が書いてあるんですか？

小田　あれは「MOTHER LOVE」です。(注：121ページのイラスト参照)

広報　言われてみると、そう読めるでしょ？

――　どうしてそのような入れ墨を？

小田　実は、私が入る前に『VIEWTIFUL JOE』を先日発表したばかりの神谷(英樹氏)が、『bio 0』の最初の企画段階に考えたことなんです。ビリーというキャラクターの性格づけをすることになって、何しろ彼は囚人なので、顔と表情以外に特徴を付けづらかったんです。で、ひとつはアクセサリーとして手錠をぶらさげて、あとはドックタグ(首の認識票)を下げたんですけど、「それだけでは弱いかな？」という話になって、思い切ってタトゥーを入れることになりました。

――　なぜに「MOTHER LOVE」なんですか？

小田　意味ですか？　何なんでしょうね(笑)。

広報　「かっこいいから」ですかね(笑)。神谷は『bio 2』の開発が終わってしばらくしてから、フラグシップの杉村升と『bio 0』をつくりはじめたんですよ。

――　そうだったんですか。

広報　だから、『bio 0』にコウモリやサソリが出てくるんです(笑)。神谷がディレクターをやった『Devil May Cry』(PS2／2001年)にもコウモリが出てきましたし。コウモリやサソリが出てきたら、神谷が関わっていると思っていただければ(笑)。

――　じゃあ、新作の『VIEWTIFUL JOE』にも？

広報　この間のGC新作タイトルの発表会の映像にも、ちゃんとコウモリが出てましたよ(笑)。



11月14日に開催されたGC新作タイトル発表会での神谷英樹さん。発表会の模様は124ページを読んでね(神谷さんも次号で登場する予定)

小田　神谷は『bio 0』に関して、最初のほうの企画だけさっさと決めて、すぐに外れちゃったんですけど、置きみやげで大きいやつがけっこうありましたね。

広報　神谷の後から引き継いでやる際に、いろいろと検討を重ねたみたいです(笑)。

小田　個人的におさまりが悪いと思ったのが「美青年」の存在ですね。あいつだけは世界が違うので、どう着地点を見つけるか…。シナリオを変えるわけにもいかなくて最後まで悩みましたね。で、悩んだあげくの結論が、ヤツには何もさせないことだったんです(笑)。



謎の美青年。名前から、年齢などすべてが謎につつまれているのだ

――　それで「謎の美青年」なんですね(笑)。開発中に楽しかったことはありますか？

小田　着実にカタチになっていく瞬間が、『bio 0』の場合はいろんな場面であったわけです。たとえば今日の『bio 0』をやってみるとかなり難しかったと。それではイカンというので、翌日自分でやるとすごくカンタンになってると。それで、別のヤツにやらせてみたら、すごく難しいというので、ビデオに撮ってもらって、プレイヤーの通り道をみると、難しいと言う理由がわかるわけです。そのような「穴」をつぶすようなことを毎日やっていて、そのときは楽しいとは思えなかったんですけど、後から考えたら、そのような日々が楽しかったんだなあと思えますね(笑)。

――　開発中にゾンビが夢に出てくるようなことはなかったんですか？

小田　それはなかったですけど、最初、「ゾンビってどんなヤツなんだろう」って、かなり曖昧なイメージしかもっていなくて、起きてる間は常にそのようなことを考えてましたから、寝てからはいいやって(笑)。

――　(笑)。で、ゾンビって一体何なんですか？

小田　何なんでしょうね？　これも各ディレクターによって解釈は違うと思うんです。クリムゾンヘッドに対して、「これがゾンビなの？」という人もいるでしょうし。

――　今作ではクリムゾンヘッドは出てないですよね。

小田　クリムゾンヘッドは『bio 1』の中核をなすシステムだったので、『bio 0』ではほかにやることがいっぱいあると思って入れませんでした。こういうのも何ですけど、誰も「『bio』って何だ」ということがわかっていないと思うんです。で、答えとしては「そんなものはないんだ」ということもできるんですけど、私としては答えがあるものだと思いこんで、模索する時間がかなり長かったんですね。で、昔と違ってスタッフの数が莫大になってますので、末端の絵描きさんの1人でも意思統一ができていないと、その部屋だけ妙に違ったものになったり、ぜんぜん場違いな敵が出てきたり、ユーザーに不親切な仕様ができあがったりしかねないわけです。だから、開発スタッフ全員で答えを探しつつも、意識を統一しようとしたのが苦労した部分でもありますね。

――　全員で会議をやるようなことは？

小田　週に1回集まってやってました。

――　え、そんなに？　それは150人が集まって？

小田　150人というのはのべ人数なので、でも5～60人集まってやってましたね。

――　それでも多いですね。

小田　まあ、細かい指示なんかはネットワークを利用してましたけど…。「『bio』って何か？」というのは永遠のテーマだと思いますね。

――　それがわからないから作り続けるということでもるわけですね。最後にこれから『bio 0』をやろうとしている人にメッセージをお願いします。

小田　シリーズとしては、今作は最初の物語になるわけですが、これまでの作品にはないシステムになってますし、これだけで完結している話ですので、ぜひともキューブといっしょに買っていただいて、『bio 1』ともどもよろしくお願いします。

――　いまヨーロッパ版をつくっているとのことですけど、その仕事が終わったら何をしたいですか？

小田　その瞬間が一番恐いのかも(笑)。

――　『bio 0』の仕事を終わらせたくないと。それだけ好きなんですね。

小田　それだけ好き放題にいろんなことをやらせてもらったんですね(笑)。



小田晃嗣さんと一問一答

小さい頃はどんな子ども？

小田　あまりテレビとか見ない子でしたね。どちらかと言うと本を読むのが好きで。たとえば江戸川乱歩の「少年探偵団」とか。

――　あれも、おどろおどろしい感じですよね。

小田　そうですね。あの独特の雰囲気が子ども心に読んでいても感じるところがあって。

――　今作にも生きてますか？

小田　かなり（笑）。ネタがかぶるということはないんですけど、やっぱり交差するところがあるのかなあと思いましたね。とくにマーカス所長の性格や身辺であったりするところは、乱歩の描く世界に近いんじゃないかなと、ちらっと思いましたね。

得意だった科目不得意だった科目

小田　得意だったのは国語ですね。不得意だったのは数学。計算するのが大キライだったんです（笑）。そうは言いながら、私、プログラマーとして最初は入社したんです（笑）。

カプコンに入社した理由

小田　直接の理由は、自分が面白いと思えるソフトが2つあったんです。で、それがどちらともカプコンのゲームで、『スウィートホーム』（FC／1989年）と『ヒットラーの復活』（FC／1988年）。その頃って、ファミコン全盛で、遊ぶゲームはたくさんあったんですけど、そんなにやりこむタイプではなかったんです。「何をやっても同じかな？」というところに、たまたま手に入れたこの2本に出会いまして。それまで、ゲームをするのに「恐い」とか「1人で画面の前にいたくない」という気分をあんまり感じたことがなかったんですけど、『スウィートホーム』と、それに任天堂さんの『ファミコン探偵倶楽部』なんていうのは、ゲームをしてて初めて恐いと思えたんです。

――　それで、カプコンに入って『スウィートホーム』のようなゲームを作りたいと。

小田　あのようなゲームをつくりたいとは直接は思わなかったんですけど、人に対して何らかのアクションをしかけることのできる作品に関わりたいとは思いましたね。ですから、「bio 1」のときは、最初から売り物として狙っていくのではなく、大きなことを言えば業界に一石を投じるくらいの実験的な作品をつくるんだという考えをもったチームに参加させてもらって、かなりうれしかったですね。



ファミコンソフト『ヒットラーの野望』。特殊なワイヤーを使って、物につかまりながら移動をするという独特のアクションシューティングだ

子どもの頃の夢

小田　夢ですか…。あらためて聞かれると、何だろうなあ。ああ、「お父さん」になりたいというのがありましたね（笑）。何かの職業になりたいとかいうのはなかったんですけど、お父さんにはなりたかったですね。ウチの父親が、自分で言うのも何なんですけど、かなり面白い人間で。

――　どんなお父さんだったんですか？

小田　とにかく人と話すのが好きで、井戸端会議って普通はお母さんたちがやるもんじゃないですか。でも、ウチのオヤジは違っていて、町内でも知らない人がいないくらい（笑）。

――　あちこち行ってはしゃべってるわけですね（笑）。

小田　そのような姿を小さい頃から見て育ったんですけど、逆に私はそこまで口がうまくなくて、初対面の人とカンタンにうちとけるようなことのない子だったんです。で、「お父さん」には結婚したらなれるものだと思ってたんですけど、実際はそうじゃなかった（笑）。ウチのお父さんってバカボンのパパみたいなんです（笑）。

一同　（爆笑）

小田　私のなかでは、お父さんと言えばバカボンのパパとけっこうイコールなんですね（笑）。人を楽しませるというところがあって、いまの仕事をするようになって、自分の親ですけど、彼から学ぶことが多いですね。

三上真司さんとは？

小田　三上本人は否定するかもしれませんけど、私からすると天才のひとりかなと感じますね。そのときどきにアドバイスをもらったりするわけですが、意見が大きく食い違ったりすることもあるわけです。でも、後から冷静に振り返ったときに、三上の言ってることはすべて的を射てるなあと思うんです。それが昨日きょうの話ではなくって、数年単位のスパンで考えてるところがスゴイなあと思うんですね。

最近食べておいしかったもの

小田　おでんがおいしかったですね。季節柄（笑）。

――　おでんのなかでは何がいちばん好きですか？

小田　味のしみたちくわがいいですね（笑）。自分でつくって食べたんですけど、とてもおいしかったですね。

カプコンとは？

小田　難しい質問ですね。ゲーム好きがゲームを作るために、必要になる環境をすべて用意してくれる良き会社ということでしょうか。

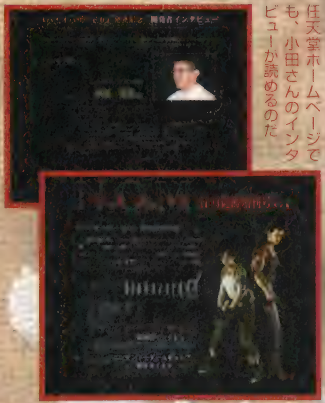
任天堂とは？

小田　ライバルであり、師匠です。

ゲームクリエイターになりたい人へ

小田　まず、ゲームクリエイターになりたいって、考えないことが大切だと思います。やっぱりかまえて入ってくると、カタチであったりフォーマットにとらわれてしまうんです。でも、決まったカタチというのはもともとない業界なんですよ。だから、自分が面白いと思ったこと、それに加えて他人がやっても面白いと言ってくれるものを、どれだけ吸収し、ゲームのなかに詰め込めるかが大事だと思いますし、そうできるようになることが、ゲームクリエイターになるための一番の早道だと思いますね。で、ゲームクリエイターになりたいと思ってて、そのようなことができてる人って、すでにクリエイターになってると思うんです。

――　いろんなことを学んで、その延長線上のひとつに「ゲームクリエイター」という職業もあるということですね。



任天堂ホームページでも、小田さんのインタビューが読めるのだ

小田　そうですね。私もゲームづくりに興味はあったわけですが、就職時にはいくつかの会社から内定をもらってまして（笑）。ゲーム会社はカプコンだけだったんです。

――　内定をもらったのはどんな業種の会社だったんですか？

小田　ソフト系の出身だったので、レーダーをつくる会社とか。その会社を受けたときは、「レーダーをつくりたいなあ」と思ってたんですよ。

END

ゲームキューブ最高のパートナー

カプコン第四開発部 新作発表会 全文掲載（ほぼ）



ゲーム業界の健全な成長のため、
ゲームキューブのため。
最初のキーワードはそんな感じでした。

遊びを作っているはずなのに、
刺激がどんどん薄くなっている業界に
危機感を感じませんか？
刺激がなくなってしまったのは、
作り手である僕たちの責任。
それならば、一見の価値あり！と
自信を持ってオススメできる作品を
作り上げるのも僕たちの責任です。
キャラクター物やシリーズ物にかたよった
今の面白くないマーケットに飽き飽きしている
僕たち「CAPCOM第四開発部」より、
5作品を一挙に発表いたします。

――カプコン第四開発部ホームページより抜粋



カプコン第四開発部部長 三上真司

『バイオハザード』の生みの親で、通称「三上工房」と賞されるゲーム職人集団「第四開発部」の指揮を取る。

数多くの名作ゲームを生み出している、カプコンがゲームキューブへ新作ゲームを送り出す。発表された5タイトルは、『バイオハザード4』を除いては、シリーズ物ではない完全オリジナル作品だ。不景気な世の中を物ともしない、挑戦的な発表会。2003年もカプコンから目が離せない。

11月14日 at 六本木ヴェルファーレ

発表会が行われたのは、約ひと月前。すでに発表された新作情報を知っている人は多いだろう。しかし、会場では単に新作の映像が公開されただけではない。大阪流儀(!?)の楽しいステージでは、それぞれのディレクターが、新作ソフトの内容や、それに対する情熱を語っていたのだ。その濃いステージ内容を、ほぼ全文掲載でお伝えしよう。



↑発表会のサブタイトルは「キューブでショック!! な5タイトル」。ホントにビックリでした

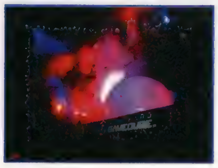


←会場に来ていたHAL研桜井さん。なにやら三上さんとお話中です



↑任天堂オンラインマガジンの取材を受ける、任天堂の専務取締役業務本部長、波多野信治さん





←開演前にどんどんふくらむ巨大な風船。ごう音とともに破裂したのだ

←ヴェルファーレと言えば、有名なオオバコクラブ。客席はダンスフロアが客席だったのだ

三上さんによる冒頭のごあいさつ

(ステージの中央に隠されていた巨大な風船が轟音と共に破裂して、発表会のまくが上がる。第四開発部部長の三上さんが舞台上手より登場。さっそうと登場するも、ステージ裏のでっぱりに頭を打ち付け、会場の笑いを誘う)

三上 どうも、三上です。(ばつが悪そうに、そして痛そうに頭を押さえながら) マジボケしちゃいました (笑)。本日はお忙しい中お集まりいただきありがとうございます。「キューブでショックな5タイトル」ということでして、ここ数年前から思ってたことだし、皆さんもお感じだったと思うんですけれど、どうもゲームが面白くない。シリーズ物、キャラクター物とかばっかりで、ゲームとして面白い物は出てこないものかなぁ、というところで、今回の5タイトルの発表に踏み切りました。『バイオ4』以外の4タイトルは、全て (シリーズ物ではない) オリジナルです。普通に目先の安定した売り上げを考えると、アホな行為のように思われますけど、もともと僕たちがやってることは、ベンチャービジネスだったはずで、作り手側が純粋に作りたい、面白いと思う物を作って、それを世の中の人に楽しんでもらうっていう基本的な姿勢、そこに立ち返りたいと思って、今日この発表になりました。それでは、各担当ディレクターから1タイトルずつ発表してもらいますので、皆さんどうぞよろしくお願いします。今日は、割とざっくばらんにっていうわけじゃないんですけど、楽しく、勢いよくやりたいと思います。



←いきなり頭をぶつけてしまった、三上さん。かなりいたそうでした



---

biohazard 4

『バイオハザード4』
200X年発売予定 サバイバルホラー



ディレクター
柴田 洋 (しばた ひろし)

『バイオハザード 3』の背景グラフィック担当、など。



舞台は「始祖ウイルス発祥の地」であるアンブレラの核心部分。『バイオハザード 2』の主役であった、レオン・S・ケネディが、再び主人公として登場する。テーマは"極限状態で生き延びる為の「もがき」"。なお、左の画面はゲームキューブの実機で動いているゲーム画面だ。

(音楽と共に柴田ディレクターが登場。まずは映像が公開される。)

司会 非常に期待の高まる映像だったんですけど。「バイオ4」では、再びレオンが主役だということで。かっこよくなってません？

柴田 そうですね。このカッコイイ男がひたすらもがくのが「バイオ4」です。

三上 そうですね、すごいですよね今回は。金のネックレスが(柴田さんの胸元の金ネックレスをのぞき込む)

司会 えっ!? 何が？ いやいやいやいや、レオンが！ えっ金の…？ (柴田さんのネックレスに気づき)あっ、言われてみれば。重ね付けってやつですか？

三上 ちなみに左腕にもついてますから。見せてよ。

(柴田さん恥ずかしそうに左腕を上げる)

司会 すごいですね。

三上 今時いないですから、こんなの。

司会 いやいやいやいや、似合ってるんで。そうじゃなくて、バイオのレオンがカッコイイって話です。

三上 今回はカッコイイよね、ホントに。

柴田 そうですね。そのカッコいい男がもがく、と。それが「バイオ4」です。

司会 そうでしたね(笑)。で、そこがめっちゃポイントなわけですね。

三上 現場でねぇ、「もがくもがくもがく」ってずーっと言ってますから。

司会 今回のテーマは、「極限状態で生き延びるためのもがき」と資料には書いてあるんですけれど。「バイオ」は、もともと「もがく」がテーマになっているゲームですよね。

柴田 そうですね。今までのシリーズ全てが「もがく」ゲームなんですが、今回の「バイオ4」っていうのは、もうそれどころじゃない、とてつもない極限状態に主人公を置いて、もがくことを、主人公を通じてユーザーに体感してもらうという。「もがき体感ゲーム」です、はい。

司会 なるほど。今の映像は、実際のゲームの画面ですよね。

柴田 そうです。先ほどの映像は、すべてプレイアブルのゲーム画面で、ムービーやイベントシーンではない、フルポリゴンです。フルポリで、プリレンダに匹敵するかのような映像がご覧いただけます。

三上 フルモデルチェンジだよね。

柴田 そうです、フルモデルチェンジです。今までのシリーズというしがらみは忘れて、新しいホラーゲームを作ろうと思ってます。

三上 レオンが今回はホントに、クールで二枚目でかっこいいんですけどね。中身は濃いですから。作ってる人が濃いって言うね。

司会 いやいや！ 金のネックレスでカッコイイじゃないですか！ 発売日が200X年って出ましたけど。

柴田 そこは秘密ということで、はい。

三上 そうですね。2003年、4年、5年、6年…とりあえずひと桁台にはこだわりたい(笑)。そんなにのびないとは思いますけど。

司会 最後にメッセージをお願いします。

柴田 新しいホラーゲームが作りたいと思っています、よろしくお願いします。

司会 どうもありがとうございました (柴田さん退場)。打ち合わせの時から寡黙な方でしたけど、本番でもそうでしたね(笑)。

三上 現場でもそうですよ。(頭を押さえながら)そしてボクは頭が痛い(笑)。

司会 入口でちょっと頭ぶつけちゃったんですよね。せっかくかっこよく登場したのに。

三上 せっかくかっこよく…

司会 ダイジョブですか？

三上 (頭を押さえながら)ダイジョブです。



DEAD PHOENIX

デッド・フェニックス

『デッドフェニックス』
2003年夏　3Dフライトアクション



ディレクター
加藤弘喜（かとう　こうき）

代表作『バイオハザード　コード：ベロニカ』など



突如現代に現れた空中古代都市。かつてその都市を絶滅に追いやった謎の男と、それを救った英雄フェニックスの戦いが、時空を越えた現代で始まる。数多くの仲間を従えて、巨大な敵と戦っていく様は、まるでアクションとシミュレーションが融合したゲームのようだ。

（ステージに立ちこめるスモーク。上から降り注ぐ真っ赤なライティングに、荘厳なクラシック音楽が鳴り響くななか、赤いスパンコールのジャケットに身を包んだ加藤さんが登場。なぜか会場からは笑い声が…。）

司会　みなさん、加藤ディレクターです！

三上　一曲歌ってもらおうかな。

司会　この、あの…衣装が…その…なんか演歌の歌手のような（笑）感じで。この衣装にもテーマがきちんとあるわけですね。

加藤　主人公が、フェニックスということで、炎のイメージと言ったらこれになりました。

司会　赤！ラメ！みたいな。今回は全く新しいゲームなのでジャンルからお聞きしたいのですけれど。

加藤　今回のゲームは、「3Dフライトアクション」です。第四開発部にしては珍しく、ファンタジーな世界なので。

司会　3Dフライトアクションというと、空を飛ぶわけですよね。でもそういう系のゲームって、操作が難しいという印象があるんですが。

加藤　今回は、すごく操作を簡単にしてて。コントローラを触った瞬間に飛んでて気持ちいいという…、飛行機とかではなくて、人間に翼が生えてるんですよ。風を感じるような、気持ちのいい操作感をめざしたかったんで。

（映像によるゲーム紹介）

加藤　今回はスケール感が大きい舞台と、敵にしてもものすごい大きい敵を出して、スケール感の大きいゲームにしたいなぁと思ってるんです。

三上　でも原 哲夫が飛んでたよ。

加藤　（笑）えっ…!? どこに…?

三上　あの…真っ赤な感じの、プレイヤーが。

加藤　プレイヤー（キャラ）は仮なんで。すいません。まだできてないんで。1ヶ月前ぐらいにこの映像を作ったんですけれど、まだまだ制作途中なんで、次にまたお見せする機会があったら（ゲームが）全然違う物になってるかも（笑）

司会　主人公と一緒に沢山の仲間がいたじゃないですか。弓を引いていましたが。あの仲間達も一緒に空を飛ぶって聞いたんですが…。

加藤　そうですね。1ヶ月前は飛んでなかったんですけれどね（笑）。

司会　ということですから、次に見るときには、主人公が飛び一の、たくさんの仲間も一緒になって飛んでいるという映像が見られると。

加藤　そうですね…きっと。で、今回の映像は全体的に暗めなんですが、そこも明るいトーンの色に変わってます。

司会　三上さん、最後になにかありますか?

三上　う〜ん、ボクはね、原哲夫が気になってしょうがない（笑）。あれが早くかっこよくならんかなぁと思ってね。ま、最終的にはなるんでしょうけど、できるだけ早くにお願いします。

加藤　はい。今、作っている途中の物を皆さんに見ていただいたんですけれど、日々進化してますんで、この先どういうものをお見せできるのかっていうのが、僕自身も予想付かないところなんです。僕自身も楽しみにして作ってますんでみなさんも期待してください。（加藤さん退場）

司会　実は、今回、あの衣装は買い取りらしくって。買いとった後、どうするんだっていう気もするんですけど（笑）。

三上　今回の衣装は、ディレクターの好みでお任せなんですけど、彼だけはプロデューサーにお任せしたみたいなんで。

司会　っていうことは、あまり本意ではなかったという…。

三上　いや本人は気に入ってるみたいですよ。

司会　だと思うんですけど（笑）。一応、今後の取材の時には、あのジャケットを着て出てこられるということらしいですよ。

三上　ひとつ言っておきますけど、発売日はホントなんで、みなさんよろしくお願いします。



VIEWTIFUL JOE

『ビューティフルジョー』
2003年春　VFXアクション



ディレクター
神谷英樹（かみや　ひでき）

代表作『バイオハザード 2』『Devil May Cry』



映画の中の世界に連れ去れたた恋人を救うため、スーパーヒーローになったジョーが立ち向かう。パンチやキックの連続技を、かっこよく決めるために、「スロー」や「ズーム」などの演出を操作してアクションを楽しむことができる。爽快、かつカッコイイ、新ジャンルのゲーム。

（女性コーラスの美しいアリアと共に、ピンクのスポットライトに照らされ、紙吹雪が舞い踊る。そこに、革ジャン＆革パンツの神谷さんがナイスポーズで登場）

司会　すばらしい登場の仕方で。

神谷　そうですね。日本の美を代表する桜の花吹雪をイメージして。非常に美しい「ビューティフル」な作品を作ってきましたので、あんまりその美しさを言葉で語るのも野暮なんで、さっそく映像を見てもらいましょう。

（映像によるゲーム紹介）

神谷　タッチはアメコミ風で、ハードな雰囲気で。だけど、登場するキャラクターは頭身が低いコミカルな感じで。そのミスマッチをねらってみました。

三上　でも、大人向けだよね。

神谷　…ボク個人的には子供も食いついてくれるんじゃないかな、と。（ここで三上さんが立ち上がって神谷さんにツッコミをいれる）

神谷　一番最初に、部長から子供向けのゲームを作ってくれっていうリクエストがあって。で、ボクなりの解釈で作ってみたんです。

三上　ってか、約束しちゃったんですよね。期間とスタッフ数はゆずらへん変わりに、君の好きにしていいよと。好きに作ってもらっていいよと。なんで、なかなか言えないですよね。それは。やっぱりクリエーターの好きにさすっていいほうに出るんで、やっぱりボクの経験上は多いですね。

司会　映像の中で、（敵と戦うアクションをしているときに）ズームとかスローとかが入るシーンがあったんですけれど。

神谷　そうですね。それがボクのヒーロー感なんです。戦うときに、ヒーローがズームアップされたりスローになったりしていう演出されますよね。あれは、強烈な攻撃を当てたからズームになるんではなくて、逆転の発想で、ズームとかスローとかっていう演出を自分ですることで強くなるっていうのはどうかっていう。

司会　ということは、ああいう演出が勝手に入るのではなく、自分で操作できるんですね。

神谷　そうですね。自分で演出をすることで、ヒーローを強く、美しくするという。

三上　ボクは（ヒーロー物が好きな）濃い人限定（のゲーム）やと思ってますけどね（笑）。ただ、海外でも子供達でもこういうのは抵抗無く、逆に新しいものとして好意的に受けられるっていう所でも考えたんでしょうね。

神谷　映像にすごくこだわっていることろもあるんで、タイトルの「ビューティフル」も「beautiful（美しい）」ではなくて「viewtiful（造語。view ＝見る。視覚。視覚的に美しいという意味）」になってるんで。ボク個人的にはすごく気に入ってるんですけど。

三上　ちなみに、あの「V」って、下唇かんで「ヴュー」って…。

神谷　それはまぁ、ネイティブ（スピーカー）な人はそれで（笑）。日本は普通の「ビュー」でいいです（笑）。できるだけ早いウチに皆さんに遊んでもらえるように、作っていますんで、美しいヒーローを操作できる日を楽しみに待っていてください。（神谷さん退場）

司会　カプコンさんにはユニークな社員の人が多いですよね。

三上　そうですね。特に第四開発部にはへんなヤツばっかり集まってますんで（笑）。でもいいでしょ『ビューティフルジョー』って。モーションのひとつひとつをズームするっていうね、あれが結構カッコイイんですよ。



【ハミダシカプコン】今回の発表会には、マスコミ以外にも、ゲームクリエーター、ハードメーカー、証券アナリストなど、様々な人が詰めかけていて、大盛況だったのだ

P.N.03 PRODUCT NUMBER

『P.N.03』
2003年春発売 アクション



何者かの手によって、暴走を始めた軍の防衛兵器CAMS。軍はすぐさま1人の女性兵士を送り込む。肉親を機械に殺され、その憎悪に生きる女性ソルジャーだ。敵の攻撃をかわしながら、そのスキをついてレーザーを死ぬほど叩き込む。緊張感のあるアクションが楽しめそうだ。



プロデューサー
小林裕幸（こばやし ひろゆき）
『DINO CRISIS 2』『Devil May Cry』『biohazard』など

（短調の荘厳なクラッシック音楽の中、レーザー証明に照らされて、前進真っ白な衣装に身を包んだ小林さんがゆっくりと登場）

司会　さぁ、ホワイトずくめの小林プロデューサーです。カッコイイ演出ですね!

三上　白すぎ!（笑）

小林　ゲームのカラーが白なんで。それに合わせてみました。主人公が、白のイメージのなんで、それにあわせてもらったんです。なんで、このタイトルだけプロデューサーが出てきたのかと言いますと、この『P.N.03』というタイトルは、ここにいる三上がディレクターがなんですよ。ゲームキューブの『biohazard』の時みたいにディレクターが三上、プロデューサーが私というコンビでやってます。

司会　でも、三上さんのほうが上司なんですよね。でも、このゲームに関しては立場が…

三上　そうなんですよねー。ひどいんですよ。（開発の）スケジュールがねぇ、縮まるタイトルなんですよ。だから時々「オレは部長だぜ」って（笑）。

司会　ゲームの内容をお聞きしたいのですが。

小林　アクションゲームです。昔ながらのアクションで、純粋にアクションを楽しんでもらおう、と。主人公は、白のイメージの女の傭兵で、敵メカと戦っていきます。

三上　最近のゲームって、ビジュアルが前に立っちゃって。昔やってたような「燃える～」とか「ここはどうやって進もうか」とか、そういう昔ながらの「燃える」ゲームを目指したいなと思ってて。そこは至ってシンプルに作ってます。

（映像によるゲーム紹介）

三上　『バイオ』ばっかり作ってると、どうしても映像が暗いじゃないですか。だいぶガスが溜まってって。もう少し、クールな白をベースにした映像作りがでいいないかなっていう。そういう『バイオ』後遺症が溜まってって、今回はこういう白になっちゃったんですけど。

小林　とある惑星が舞台で、映像にあったみたいに室内は白を基調にした背景になってて。外は、砂埃ですね。

三上　結構、（背景などの）濃い描き込みってウチはしがちじゃないですか。もうすぐ描き込んじゃうんで。今回は、そんなにしなくていいんだよって。どっちかっていうと、男性誌よりも女性誌っぽくイメージして作ってるんですけどね。

小林　「描き込むな」ってお願いするぐらい。じゃないと終わんないっていう（笑）。

三上　違うんですよ! スケジュールが厳しいだけっだっちゅーのに（笑）。ゲーム性としても、どうすればいいのかがわかりやすいように、なるべくごちゃごちゃした情報っていうのを削って。古いファミコン時代のエッセンスを現代風に、映像だけシェイプしてこういう形になったっていうところですね。

小林　ただボタンを押していれば解けるっていうゲームではなくて、隠れながら撃ったりするという駆け引きが今回のポイントです。（三上さんとをさして）ここの駆け引きも（笑）。

三上　ここの駆け引きは非常に厳しいですからね（笑）。ま、それよりは（ゲームの方が）やさしいですから（笑）。そこまで厳しくないです。

小林　今日発表した中でも、いちばん早く発売したいと思ってますので、みなさんよろしくお願いします。

司会　その、いちばん早くっていうのも、（三上さんへの）プレッシャーだったりするんですか？

小林　よくおわかりで（笑）

三上　でもボクは部長ですから!



---

killer7

『キラー7』
2003年冬発売予定 アドベンチャー



殺し屋で、6人の人格を持つ老人が主人公という、ハードボイルドなアクションアドベンチャー。自分+6人の人格、そしてそれぞれの人格が持っている能力を使って、物語を進めていく。劇画タッチのスタイリッシュなグラフィックが独特の世界観をかもし出している。



ディレクター
須田剛一（すだ ごういち）
株式会社グラスホッパー・マニファクチュア代表。
代表作『トワイライトシンドローム』など

（激しいユーロビートとともに、スモークの中から7人のマスクマンがさっそうと登場。マスクマンのひとりによる「VTR、キラーセブン!」のかけ声で映像がスタート。映像が終わると、須田さんがマスクをとっり、脱いだマスクを客席に投げる）

須田　ども。須田です。

司会　マスク脱ぐと、腰が低いですよね（笑）

須田　すいません、ちょっと思い切りがたんなかったもんで（笑）

三上　プロレス好きだよね。

須田　好きです。ええ。ちょっとつかみOKで。よかったです、ちょっとウケテ（笑）

司会　どんなゲームなんですか？

須田　そうですね。かなり濃厚なアクションアドベンチャーを、三上さんと一緒に作ろうと声をかけていただきまして。老人、車椅子に乗った老人が主人公のゲームです。彼（老人）は、殺し屋なんですけれども、6人の人格を体内に持っておりまして、その6人の人格をチェンジしつつ、それぞれの能力を使って先に進んでいくタイプのアドベンチャーゲームなんですよ。

三上　須田さんはかなりその、良くも悪くも非常に作家性のある、あくの強いクリエーターなんで。過去の作品見ても、『シルバー事件』と『花と太陽と雨と』がありますよね。ウチの『逆転裁判』のディレクター（第四開発部 巧 舟さん。本誌79号に登場）が、非常に『シルバー事件』は気に入ってて、自分の中では最高のゲームだって言ってて。そのあとの『花と太陽と雨と』では、史上最低のゲームだって言ってて。で、次の『キラー7』ってどうよ？って聞いたら、「ゼッタイ買う」って。だから、そういうめずらしいユーザーさんがつくディレクターで（笑）。

司会　実際のゲーム画面は、こんな風に劇画タッチなんですか？

須田　そうですね。中身はやっぱり、三上さんがプロデュースで、ボクが作るっていうことで、どうしても濃くなってしまうんですね。

三上　ボクは薄めようと努力してるんだよ、今。最近はだんだん疲れてきて、好きにしてよって（笑）

須田　絵は、さっぱりとスタイリッシュな感じで、このタイトルロゴも、三上さんが爽やかにいこうと。須田さんのイメージでいこうということで、はい。

司会　はははははは、須田さんのイメージで! それはだれが言うたんですか?

三上　それはもう、三上さんが。

司会　言ってねぇよ、ってオーラが三上さんのほうからちょっと（笑）。世界観はどんな感じなんでしょうか。

須田　まぁ、ハードボイルドですね。主人公に敵対する相手として「神の手を持つ男」というのがいるんです。その人が一般の人に触ると、触れられた人が突然暴徒化するという能力を持ってまして。ある空間に、そいつが入ってくることで、まわりにいる人間全てが敵になってしまう。通常の時には、敵ではなくて、アドベンチャーゲームなんで普通に会話ができたりとかするんですけど、あるタイミングから急に敵になって襲い掛かってくる。で、基本的に主人公は殺し屋なんで、そんな相手を倒していくという。

三上　悪対悪っていうのが、そそられるよね。

須田　勧善懲悪ではなくて懲悪懲悪っていう。三上さんから今回こういう形で声をかけていただきまして、またアドベンチャーゲームを作るきっかけをいただきました。第四開発部のみなさんが同じゲームを作る仲間ということで、お互いを尊重しながら現場で一緒に作らせてもらってます。このバックアップに、盛り上げに応えて、他の4タイトルに食らいついて行きたいと思ってます。



【ハミダシカプコン】どのタイトルのクリエーターも濃い人ばかり。次号では、今回登場した人全員が登場するインタビューを決行予定。お楽しみに!!

任天堂公式Q&A 任天堂の質問箱

読者のギモンに答えます

にんてんどうのしつもんばこ　第81回



『風のタクト』発売まであと1週間！ってことで、ワクワク、ドキドキしてる人、手を挙げて！はーい！おっ、そこの企画部のHさん、元気がいいねえ〜。じゃあ、ニンドリ読者さんから寄せられた質問に答えていただきましょうか。あれ？『風のタクト』がらみの質問ばかりを選んじゃいましたね。まあ、「世界最高傑作」だし、発売直前だし、今回はこれでいいのだ。

しつもんばこナビゲータ



サオヘン　左尾昭典（さおあきのり）。ニンドリ編集長。1957年福岡県生まれ。『裏ゼルダ』で、刀も持たず、「まよいの森」を迷わず、昔の記憶で走り抜けられたのが自慢。この年末は『ゼルダ』と『ポケモン』をじっくりプレイするぞ。

質問箱の読み方　読者からの質問を、編集部サオヘンが代表して任天堂関係者に聞く、このコーナー。回答は任天堂企画部のHさんです。

ハミダシ質問箱

『ゼルダの伝説 風のタクト』を『風タク』と略していいですか？（愛知県・ヒゲフカさん）

これまでも言ってきましたよね。『ゼル風』とか『ゼルタク』など、お客さんが好きなように呼んでいただくのがいいと思います。それが本当の「愛称」ですから。（広報）

任天堂キャラクターずかん 32

CHARACTER DATA FILE — No.32

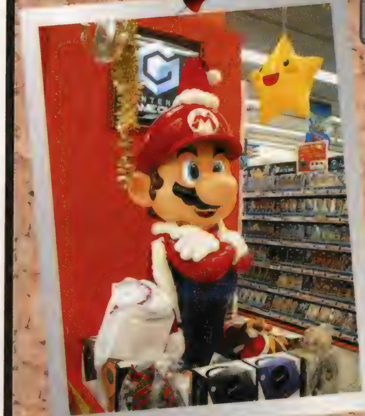
モリブリン

英名／MOBLIN

『時のオカリナ』では、迫力のある突進パワーに定評のあったモリブリン。『ゼルダ』シリーズではおなじみの番兵キャラが、『風のタクト』にも登場。130ページのイラストにあるように今回はちょっとひょうきんな感じなのだ。名前の由来は、ファンタジーでは常連さんの子鬼のゴブリンからきたというのが定説。たぶん「モリ」に「森」や「守」「銛」の意味をかけてるんでしょうね。



こんげつのワンショット



秋葉原のお店（アソビットシティ）に置いてあるマリオ像が、すっかりクリスマスな装いに。天井から下がってるスタフィーがナイス！

Question 1　大詰めを迎えた勝負の年

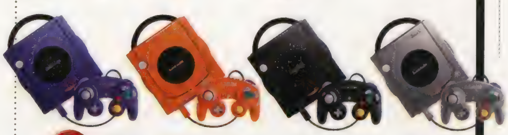
年末商戦に向けて意気込みをお願いします！

静岡県・kowamさん

A　やることはやってきたという感じでしょうか。

ゲームキューブというハードにとっては、2度目の年末商戦を迎えるということで、前から話をしてきたように、畳みかけるようなキャンペーンを行っていこうと、つぶよりCM、キューブの新色の発売、それに『風のタクト』の予約キャンペーンなど、いろいろなカタチでアピールすることができたと思っています。また、ゲームボーイプレーヤー（Q2参照）の発表もしましたし、これからゲームキューブをお買いあげいただく方に対しても、2003年以降の任天堂の展開の一端を、いいタイミングでお知らせできたと思ってます。GBアドバンスに関しても、『ポケモン』の新作の販売本数が好調に推移していますので、あとは、2002年の任天堂最後のソフトである『風のタクト』が、ちゃんと無事に発売されて、できるだけ多くの人に、ゲームでしか味わえない感動を、たっぷり堪能していただければと思っています。（広報）

☛ 任天堂の決算発表（11月23日）で発表された、GCの出荷台数は191万台（9月末時点）。12月上旬の時点では、すでに200万台を突破しているんだろうけど、GCの実力からすると、物足りない数字であることは確か。なんとか『風のタクト』でどっかーんと普及してほしいと思うのだ。読者のみなさん、キューブの面白さを独り占めしないで、年末は周りの人に面白さを伝えてくださいね。お願いします！



4色そろったゲームキューブ。とてもいい感じのカラーバリエーションです

Question 2　期待の新製品登場!

GBアドバンスをGCにつなげてTVでプレイできないの?

新潟県・ケンタウロスさん

A　できるようになりますよ!

ケンタウロスさんの質問、タイミング良すぎ(笑)。来年の3月に「ゲームボーイプレーヤー」を発売することになりました。この商品は、お手持ちのゲームキューブの底に接続して使うようになっているのですが、それによってキューブで遊べるソフトの数がなんと1500本以上に増えるんですね。それに、GBソフトの映像もすごくキレイになります。液晶とテレビのブラウン管は、縦横の比率やドット数が異なるわけですが、それをキューブのMPU(超小型中央演算装置)に計算をさせて、キレイに表示させるようにしてるんです。言うなれば、GBアドバンスのキレイな画面が忠実に再現され、そのまま大きくなってテレビに映ると思っていただければいいでしょうね。それに、ゲームボーイプレイヤーを接続することで、本体の縦横の寸法比率が、本来のキューブのカタチに近くなりますので、いい感じで置いていただけるでしょうね。(広報)

やってくれました、任天堂! これまで、GCでGBソフトをプレイできることを望む声がとても多くて、GCが出たときも質問したんだけど、「技術的に難しい」という回答だったので、「ムリなのかな?」と諦めていたのだ(だって、N64のときも出なかったし)。で、このゲームボーイプレイヤーをキューブに接続すると、史上最多のゲームを遊べるマシンに大変身するだけでなく、いろんな展開が考えられそうなのだ。たとえば、ブロードバンドアダプタを使えば、遠くにいる友だちとポケモンが交換できるようになったりとか…。2003年、ゲームキューブは新次元に突入しそうな感じ。続報に期待です。



前号でお伝えした、ニンテンドーゲームフロントでは、早くもゲームボーイプレーヤーが出展されてるのだ。実際にプレイはできなかったけど、見るだけでもうれしいな

Question 3　世界最高傑作いよいよ発売!①

いよいよ『風のタクト』発売ってことでコメントを!

岐阜県・かよこさん

A　宣伝担当の1人として、とてもワクワクしてます(笑)。

12月13日という発売日は、流通のタイミングとしてもとてもいいんです。『風のタクト』はもちろん大ヒット作になるものと期待していますが、もしこちらが考えてる以上の売れ行きをみせても、年内に再販することができるタイミングなんですね。なので、お年玉で買おうと思っている人たちが、正月にお店に行っても、売り切れてるという事態はかなり避けられると思っています。でも、本当にワクワクしますよね。『裏ゼルダ』がもらえる予約キャンペーンも大反響がありましたし、1人でも多くの人に世界最高傑作の感動を味わっていただきたいと思っています。これまで『風のタクト』のキーワードは「風」ということをお話してきましたが、実はもうひとつあって、このゲームで初めて体験できる新しい要素が盛り込まれてるんです。そのことに関しては、いままでどこにも発表していませんので、12月13日以降にぜひ体験してみてくださいね。(広報)

読者のみなさんごめんなさい。実は攻略記事用に一足早く『風のタクト』をプレイさせてもらってます。で、一言で感想を言うと「ヤバイくらいに面白いっ!!!!!!!!」(注:ビックリマークを1万個くらいつけたいのだけどスペースの関係で省略)。やりはじめたら途中でやめられなくなるので、睡眠不足でかなりヤバイ状態なんです。12月13日以降は全国的に同じような悩みをもつゼルダファンが急増するのは間違いないでしょう。試験やお見合いなど、人生で大事なイベントを控えてる読者のみなさんは、とくにご注意を!





デザインもイカス『ゼルダの伝説 風のタクト』のパッケージ。いよいよ、あと1週間でキミの手元にやってくるぞ!

Question 4　世界最高傑作いよいよ発売!②

『風のタクト』のCMを見ましたよ!

神奈川県・ナオミさん

A　11月23日から放送がはじまりましたね(笑)。

いかがでしたか? CMのパターンは2つありまして、私どもがとくにBパターンと呼んでるほうを観た方から、「ゲーム画面を見せすぎだ!」という声もいただいたりしてます。確かによく見ると「これって中ボス?」なんてカットもあって…。この場を借りてお詫び申し上げます(笑)。でも『風のタクト』の全体像を知る立場で言うと、CMで流しているのは、ほんの一部分にすぎないんですよね。もちろん『ゼルダ』をプレイする前に、何も見たくないというニンドリの読者さんも多いでしょうし、なので前号でちゃんとお伝えすればよかったですね。CMの最初におなじみの「♪チャリララチャララン」が流れますけど、テレビであの曲が流れたら、「目を閉じよう!」って。でも、もう遅いですね(笑)。で、あのCM用のゲーム画面の撮影がかなりたいへんだったんです。私(企画部・Hさん)もゲーム画面の選択や、実際にプレイさせていただいてるんですが、15秒、30秒という短い時間に、いかに印象的なカットを盛り込むか、ソフト担当者や開発スタッフみんなで相談しながら決めたんです。ヒットして当然と言われる期待作だけに、かかるプレッシャーもやっぱり大きいんですよね(広報)

CMのキャッチコピーは、「ゲームでしか味わえない感動がある」。そう、あの『時のオカリナ』(N64/1998年)のCMとまったく同じコピーなのだ。その理由をHさんに聞くと、「いま『ゼルダ』のことを語るのに、これ以上の言葉がないから」とのこと。同感!

『風のタクト』の発売を記念して、宮本さんのインタビューがテレビでも放映されるそうだぞ。12月15日の深夜24時25分から「デジネバ+ゼルダの伝説 風のタクト」(朝日放送)という番組で。ただし、関西地方の人しか見られないのがとても残念



ハミダシ質問箱

『スマブラDX』のシークレットフィギュアを手に入れるチャンスはもうないの?(愛知県・ブラスター狐さん)

いまのところ具体的な予定はありません。でも、何かの機会でお配りできるといいんですけどね。(広報)



ハミダシ質問箱
任天堂の着メロは出ないのですか？（山梨県・もれしゃんさん）
『ゼルダ』の曲がTUTAYAさんでダウンロードできるようになるようです。詳しくは毎月新聞を読んでね（サオヘン）

Question 5 世界最高傑作いよいよ発売！③

『ゼルダの伝説 風のタクト』は初心者でも楽しめるの？

三重県・スズタクさん

A （大きな声で）もちろん楽しめます！

『風のタクト』は小さなお子さんでも、ゲームの初心者でも、どんな方でも楽しめるようになっています。このタイプのゲームで「難しい」というのは2つあると思うんです。ひとつは謎解き。これはぜんぜん問題がないです。GBアドバンスをキューブにつないで、「チンクル」を呼び出せば、ほとんどの謎解きがわかっちゃうので、攻略本もいらないくらい？（笑）。それにチンクルはアクションも手伝ってくれるので、アクションが苦手な人にもきっと大丈夫でしょう。「チンクルシステム」は、普通2人で協力プレイしていただくといいのですが、私の場合は詰まったとき用に、いつもGBアドバンスをつないでおいて、困ったら「おーい、チンクル～！」ってやってましたね（笑）。あと、『ゼルダ』というゲームは、重要なアイテムが順々に出てくるわけです。それで「お約束」と言いますか、そのアイテムをメインに使ってそのダンジョンをクリアしていくようになるわけですが、最初はカンタンな使い方からはじまって、段々慣れてきたところで、ボスに会って、そのアイテムを使って倒すようになってるわけです。なので、遊んでいるうちに、プレイヤー自身にトレーニングや経験が積まれて、ゲームをクリアできるという、ホントによくできたゲームなんですね。だから、初心者の方も安心して遊んでいただきたいですね。（広報）

☞ 敵が現れて、「どうしてもやっつけられないっ！」ってことあるでしょう。そんなとき、無闇に剣で斬りかかるのではなく、周りを冷静に見てみましょう。たとえば、そばに落ちてるアイテムを敵に投げると、カンタンにやっつけられたりして。『ゼルダ』って、敵との闘い方がいろいろ用意されてるのも魅力のひとつなんですよね。



ある場所を守るモリブリン。たぶん、みんな、こいつに何度も捕まることになると思うけど、そのときのリンクたちの動きがとても笑えるのだ。そんなことを観察するのも楽しみのひとつ

Question 6 世界最高傑作いよいよ発売！④

『風のタクト』の時代設定はいつですか？

神奈川県・ばななみそさん

A 『時のオカリナ』（N64／1998年）の後の時代です。

この2作の間に『ムジュラの仮面』（N64／2000年）が入ってきますが、「じゃあ、『神々のトライフォース』（SFC／1991年）はどの時代になるの？」といったことに関しては明確にはしてないんです。このようなことはユーザーさんの想像におまかせしたいですし、それを含めて楽しんでほしいと思っています。それで前回も言いましたけど、やっぱりN64版をプレイしてからキューブ版をさわると、「あれ、ここは…？」なんてことがあるわけですね（笑）。たとえば、序盤のステージでも「ここに○○があった」とかいうくだりがあったり…。もう、これ以上はみなさんの楽しみを奪ってしまうので、お話しませんけど、『風のタクト』のオープニングを見ただけで、『時のオカリナ』とつながっていることがわかっていただけると思っています。（広報）

☞ みなさん、11月28日は『裏ゼルダ』をしっかりゲットできたでしょうか？『風のタクト』予約キャンペーンの反響がものすごくて、プレゼントのディスクの枚数をかなり用意したという話なので、たぶん希望者はちゃんと手に入れることができたと思うんだけど、お店によっては対応できなかったところもあったようで…（サオヘンもいつも使ってるお店でもらえなかったのだ）。で、早速プレイ中の人はおわかりだと思うけど、キューブに移植しただけなのに、かなり画像がキレイになってるのがウレシイでしょ？ただ、『裏ゼルダ』のダンジョンはかなり難しいので、今号の別冊付録を参考にしながら、がんばって攻略してみてね。

Question 7 世界最高傑作いよいよ発売！⑤

『風のタクト』はクリアまでどのくらい時間がかかるの？

福岡県・ケロさん

A 『時のオカリナ』と同程度でしょうか。

でも、何時間でクリアできるということを意識しながらプレイをしてほしくないソフトなんですよね。ゲームというのは、買っていただいたお客さんのものですから、遊び方はユーザーさんの自由なんですけど、私としては時間のことは忘れて、焦らずにプレイしてほしいですね。それに今回の『風のタクト』は、ストーリーだけを追ってクリアしようとするよりも、いろんなところに島があって、そこではいろんな体験もできるので、寄り道するのがすごく楽しいんですよ。妹を助けなきゃいけないし、世界に平和を取り戻すことも大事なことなんですが、ちょっと寄り道していただくと。ビックリするほどいろんな島がありますから（笑）。ただストーリーを追うだけでなく、いろんな場所を探検していただいて、『風のタクト』をたっぷり満喫してほしいですよね。（広報）

☞ 読者さんから「タクトって何？」という質問がけっこう寄せられてビックリしたのだ。タクトって、演奏などで使われる指揮棒のことなんだけど、一般的じゃないのかなあ。この単語はドイツ語（Takt）なので、海外情報通の話によると、アメリカで発売される『ゼルダ』のサブタイトルは、「風を操る人」のようなものになるらしいよ。



リンクが左手に持ってるのがタクトです。これで風を自由に操れるように？

Question 8 ゲームボーイアドバンス

『ポケモン』のルビー・サファイア、どっちの予約が多かった？

大阪府・りょうやさん

A 最初は『サファイア』のほうですね。

ある雑誌で行った予約キャンペーンでは、『サファイア』のほうが若干多かったようなんです。でも、55対45くらいのわずかの差だったようですね。やっぱり男の子のプレイヤーが多いでしょうから、どうしても青い『サファイア』を選ぶ方が多かったんでしょう。ところが、11月21日に発売してからは、ほぼ同数が売れてるようで、ありがたいことに両方買っていくお客さんが多かったようです。発売とほぼ同時にミリオンを達成したソフトということで、やっぱりモンスター級のソフトだと言うことができますよね。それに『ポケモン』って、ソフトを選ぶときからゲームがはじまってるところもあって…。なかには2人兄弟で、色の取り合いをしたご家庭もあったみたいですね（笑）。ゲーム

の最初では、3匹のポケモンから選ばせるようになっているわけですが、そんなところもよくできたソフトということが言えるでしょうね。（広報）

☞みなさん『ポケモン』やってますか～？ サオヘンが選んだのは『サファイア』。だって、誕生石なんだもん。宝石のルビーとサファイアって、もともと同じ原石で、赤いものがルビーと呼ばれ、そのほかの色がサファイアに分類されるんだとか（なかでも青いサファイアが最も高価みたい）。そのあたりのことも、今回の『ポケモン』の世界観と関わりをもっていたりするんでしょうか。

Question 9　ニンテンドーゲームキューブ

キューブは子供向けだと思いますか？

埼玉県・MERさん

A　まったく思いません。

前からお話してますけど、任天堂の商品というのは、もともと対象年齢を絞っていない、オールターゲット商品が多いんですよね。『マリオ』や『ゼルダ』、それに『カービィ』もそうですが、あらゆる年齢の人たちに広く遊んでほしいと考えてつくってるんです。もともとゲームクリエイターには、「1人でも多くの人に遊んでほしい」という想いが…つまり、ちっちゃいお子さんから、お兄ちゃん、お姉ちゃん、さらにお父さんやお母さん、おじいちゃん、おばあちゃんまで、みんなでいっしょに遊んでほしいという想いが強いと思います。そのような方針でつくっていると、ゲームで遊ぶのは子どもさんが多いですから、どうしても比率的に低い年齢層のユーザーさんが増えて、その結果、「任天堂のゲームで遊ぶ人は子どもが多い」=「任天堂のゲームは子ども向け」という誤解やイメージがつきやすくなるんでしょうね。でも、低年齢のユーザーさんからも圧倒的な支持をいただいてることは任天堂の誇りでもあるんです。なぜかというと、低年齢の方の目はとても厳しいんです。小遣いも限られてますし、本当に面白いものだけしか遊んでもらえないんです。そのような方々に支持されてるということは、間違いなくゲームとして面白いという証明でもあると思っています。でも、本当に面白いものって、子どもも大人も面白いはずですよね。そのような商品を、これからもずっとつくり続けることが、任天堂の使命だと言えるでしょうね。（広報）

☞子どもにも遊んでほしいということで、セリフをひらがなだけで表記することが多いのも、「子ども向け」と言われやすいところかも。インターフェースがひらがなだと、引いてしまう大人がいっぱいいるからね。でも、『ピクミン』のように、最初の選択画面で「わたしはオトナです」「わたしはコドモです」なんて、選択ができるのはとってもうれしい。『風のタクト』でも、漢字にルビ（ふりがな）をふってるけど、これも設定ではずすことができるようになっていて、オトナとしてはこのようなソフトが増えてほしいと思うのだ。



「風のタクト」のためにキューブを買った人…とくにオトナのプレイヤーにぜひ体験してほしいのが『ピクミン』です

Question 10　シリーズ・回答者のHさん

Hさんが任天堂に入ってよかったと思うことは？

兵庫県・坂本真朱美さん

A　ゲームがタダでもらえること。

ウソです（笑）。任天堂のソフトといえども、社員にタダで配るようなことはしていません。社内販売でゲームは買えるんですけど、量販店なんかで買うほうが安いですし…。もともと私は、ゲームエンターテインメントの仕事に関わりたいと思って任天堂に入ったわけですが、入社できたこと自体が「よかった」と思っていて、具体的に「これがよかったな」と言うのは思いつかないんですね。営業や衛星放送事業部など、入社してゲームに密接に関わる仕事をしてきましたので、その意味で、やりたいことがずっと続けられてると思うんです。もちろん、発売前のゲームをプレイできる立場にあるわけですが、そんなに楽しいことではなくて…（苦笑）。たとえば開発中のソフトをプレイしてると、みなさんと同じように詰まってしまうことがあって、それで2時間くらいやってもどうしてもわからなければ、開発者に電話して聞いたりします。それが、あまりにカンタンな謎解きだったりすると、解けなかった自分がプロとして情けなくなるんですね。で、その先を進めてると、またわからないところが出てきて、「今度こそ、自力で解くぞ」と思いながら、3～4時間がんばるわけです。それでもダメなので、開発者に聞くと「ゴメン、そこはまだできてないわ」なんて言われて、「ガーン！」（笑）。やっぱり凹みますよね～（笑）。最近は事前に資料をもらったりすることもありますけど…。そんなわけでゲームを純粋に楽しむことはまったくできないので、本心を言えば、『風のタクト』も一般のユーザーさんと同じ12月13日に買って、真っ新な気持ちでプレイできたらどんなに幸せでしょうか。ニンドリの読者さんならわかってもらえる気がします！（笑）。（広報）

☞「趣味は仕事にしないほうがいい」とはよく言われるけど、そういうことなんでしょう。でも、ゲームの仕事でしか味わえない感動もいっぱいあるんでしょうね。がんばってHさん！



「Hさんの後ろ姿を撮ってください」という埼玉県のmaneさんのリクエストにお答えしました（笑）。背中に父親としての哀愁がただよっています

ハミダシニュース

任天堂には社内報はあるんですか？（岐阜県・かよこさん）

ありますよ。回覧で回ってくるんですけど、総務関係の人が描いてるのか、4コママンガも載っています（笑）。あと、社内販売のお知らせなんかも。（広報）



「任天堂の質問箱」質問大募集！

みなさんの任天堂に対する質問を送ってね。キューブやGBA、昔のハード、ソフトやキャラクター、CMの話まで、任天堂に関係のある質問ならなんでもOK。ハガキやファクスで質問を送ってくる場合は、1枚の紙に質問をいくつ書いてもいいのだよ。

あて先はこちら!!

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
ニンドリ編集部「任天堂の質問箱」係
FAXもOKだよん ➡ 03（3556）3287



任天堂の似顔絵箱



岐阜県の蒼碧ユウナさんが描いた、任天堂の岩田社長の似顔絵です。12月6日が誕生日、おめでとうございます～！

ホッホーイ！ホッホーイ！ ぷらすになって、新スタート！

どうぶつの森+ 村じまんフェスタ+

ひとりよりふたり

広めよう『森+』の輪 Vol.10

作品募集中！

みんなで『どうぶつの森』を楽しもう！みなさんの村の様子を、紹介&募集しています。海外版の森も紹介！

12月に入りました。今月もはりきって応募してください。そして、いよいよ次回は10、11月分の作品のたぬきち賞を発表します！良かった作品の感想なんかも、あればぜひ教えてくださいね〜。
今回、時間をズラす時にうっかり年までいじってしまい、1年タイムスリップ。日記の足跡の消滅に大ショック…。こうなりゃ雑草アートでも作るか！

すみだ村の進出計画？

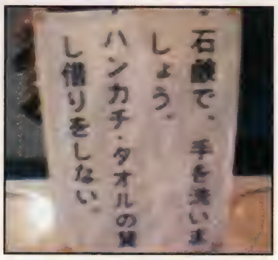
東京都／すみだ村のマロリーナさん



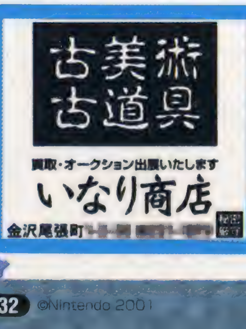


他人の村に勝手に建設、ぷちすみだ村。

村にたってる2枚のカンバン。ココ、自分の村じゃないんだそうです。ロクヨン版しか持っていないマロリーナさんが、友達の家に遊びにいった時に作ってみたデザイン…って、一部の土地を制圧?!
駅前に「すみだ村」のカンバンをたててみたが、押し寄せる罪悪感。結果、ゴミ捨て場に謙虚に？すみだ村を建設。満足して帰って行きましたとさ。「散らかしてもすぐにきれいになります」。ぷっ！
カレーライスは…なんなんだ(悩)



↑こちらは、母校のトイレに貼ってあったもの。「ハンカチ、タオルの貸し借りをしない。」…又貸ししまくりの住民たちって…。先生に怒られちゃうぞ?!



おなじみのチラシ？

石川県のぷくどんさんから。
「ある日、新聞で見つけた広告です。いなり家具のチラシに似ているように思いましたがどう思いますか？」
…あやしさ満点、ソックリ！

スターフォックス、突撃！

神奈川県／タカコさん



↑スターフォックスメンバーのカンバン。家のドアにもおなじみのシンボルマークが

掲載されたら子供に自慢したいから、と今回はいつものPN（載せてよかったですかねぇ？）を使っていない、タカコさんから。
1階は普通のお部屋だけど、2階ではおなじみ「スターフォックス64」の名場面を再現。
家具にアーウィンがあるのだから、誰かやってくれると思ってましたよ。残りの惑星も作ってみたい！



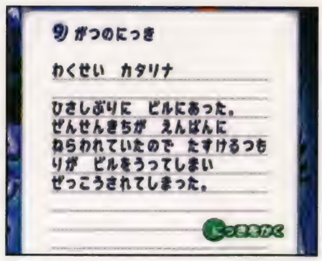
↑いんせきをゴロゴロ並べて、メテオ。マイデザインで宇宙空間が表現されています



↑いいかんじですね、フォックスの服！仕立て屋にはメンバー4人の服が並んでいました



↑グレートディッシュでカタリナを再現。壁紙にはコーネリアファイターをデザイン



↑日記もつけてあります。思い出される、数々の名場面…。未プレイの人も、やってみて



↑セクターZの中心にグレートフォックス。宇宙ゴミとして置かれた人工衛星がそれっぽい



↑アン・ブレラ並ぶエリア6。遠くに見えるのはベノム。撃って撃って、撃ちまくれ！

ねんどのどうぶつさん

茨城県／くらまさん



余った紙ねんどで作ったそうです。女の子、キャラメル、ニコバンですね。ねんどが少なくなってしまい、ヒャクパーのかわりにミカンを作ったのだとか。

写真が暗くて見えにくいのが残念！今度はラッキーを作るということだし、撮る場所にも工夫をして、また見せてくださいね。

豪華ふろく付き？パンフレット

大阪府／なべまんえんさん



妹さんが買ってきたという『森＋』。「そんなゲームおもろいわけないやん」とバカにしていたお姉さんから届きました。勝手にプレイしてヨカッタですね、ハマっちゃったでしょ。「採用してもらったら宇宙のかなたにぶっとびます」…今頃は大気圏をぬけたあたり？

カカリコ村のパンフレットということですが、川柳や替え歌があったり、カレンダーがついてたり。そしてこの付録…な、なんじゃこりゃー。リセットさんポストカードはともかく、これパンプキングのマスコット？既成のプリント布やん(笑)！

森の川柳

むらびとの
てつだいしたら
ぷれぜんと



海外版の『森＋』『Animal Crossing』

海外版『森』情報。質問などもオッケーですよ。

今回は、感情表現（漫符）の違いを一部お見せします。面白いもんですね。ちなみに12月1日は雪の日で、ゆきだるまがもらえました。

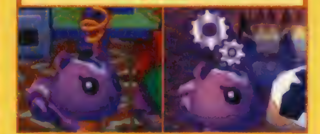
住民は、『ゼルダ』で人気がでそうなブタのみなさんを紹介。

笑う



↑「Ha Ha Ha Ha」と笑ってます。そのまんまですが。アメコミっぽい

考える



↑歯車が回っています。頭のネジが回転しているわけですね





カードeコンプリートしました？村メロカードが一部しかないのが残念ですよね、ということでココに1曲。ゴショッカー対抗勢力を祈願して「ゆけ！けけライダー」。…前回のコルヌコピアは、カク型じゃなくてツノ型のかごに入ってるものなんですよぅ。



賞品はゲームキューブバッグ！レアすぎてヤバくない？

全国のゲームキューブに『ゼルダ』が入りっぱなしになっている12月。今が賞品ゲットのチャンスかも？！ 謎解きの息抜きに、デザイン作成でもいかがでしょうか。家具を押したり、引いたり、またいだりしてゼルダごっことか。雑草刈ってもルピーは出ません、ほっとくとタイヘンなことになるかもね。



↑ゼルダごっこ。家具をしまわずにマスターソードにたどりつけ！ツボは割れません



↑ベッドをまたぐのがポイント。まつたけが生えていると、通れるけど物を置けないのだ

●村の様子を、ビデオや写真に撮って送ってください

デザイン、部屋のレイアウトはもちろん、家族で楽しく遊んでいる様子などでもオッケー。「こんな風に遊んでるよ！」と自慢できるようなもの待ってます。

●おうちや町で見かけた森っぽいモノを写真に撮って送ってください

その他、手作りな森なんかもいいですね。アイディア次第で何でもアリです。毎月ひとり、たぬきち賞を選出します。賞品はゲームキューブバッグ！また、掲載された方全員にスターフォックスアドベンチャーのTシャツを差し上げます。しめきりは月末必着です。作品の返却はできません。

はいはいはい、コチラがごいりようですか、お客さん。いやぁさすが、お目が高い！なんせ特別なルートでしか手に入らない逸品でっせ。へっへっへ



あて先

〒102-0083
東京都千代田区
こうじ町4-2
第二こうじ町ビル8F
ニンテンドードリーム
編集部
「村じまんフェスタ」係

こっそり聞いたハナシだが……、ミュージックスだかっていうテレビ番組で、とたけけの曲が流れたらしい。アーバンけけだったかな。前奏だけだったらしいけどよ、ノン。



※画面写真は読者からのビデオ投稿を撮影したものです。実際のゲーム画面よりも画質が落ちていることをご了承下さい。



●ポケモンファンのためのの情報ページ●

トランセル種市 PRESENTS!

ポケモン堂 赤

NO.00010

とうとうこのコーナーも2桁台に突入(パチパチ!)。とはいっても、上のナンバーを見るとなぜか5桁も表記がある。おじいさんになるまで働けということなのか!? 今週も行くぞ～!

トピックス 吉本新喜劇とピカチュウの夢の競演が決定

東京でも吉本新喜劇が楽しめる「ルミネtheよしもと」にて、吉本新喜劇とピカチュウが競演する「幸福の黄色いピカチュウ」の公演が発表された。お馴染みの座長陣たちが一斉に集まり、ピカチュウとのからみに一喜一憂。詳しくはHPへ!
(http://www.fandango.co.jp/lumine/)





↑今田耕司さんをはじめとする、豪華な座長陣がステージを固める。気になる内容はいかに?



三瓶がサトシ役?

↑もともとポケモンと吉本のコラボレーションの歴史は長い。今年の映画ももしかして…

日程

タイトル:	「幸福の黄色いピカチュウ」
公演日時:	12月1日、8日、9日、14日、15日、21日、22日、23日、28日、29日、1月1日、2日、3日、11日、12日、13日、18日、19日、26日
キャスト:	● 今田耕司/130R/山崎邦正/島田珠代/リットン調査団/山下しげのり/水玉れっぷう隊/COWCOW/武内由紀子/山根木夏花/どくろ団 ● 木村祐一/石田靖/千原兄弟/山田花子/星田英利/ライセンス/ペナルティ/三瓶/原万紀子/上床美智子



ハリセンを持ったロゴマーク

来年上映される劇場版ポケットモンスターでも、吉本とピカチュウのコラボレーションが決定。詳細はまだ未定だが、左のロゴマークを見てもわかるように、かなり楽しいプロジェクトになりそう。ピカチュウのツッコミを見てみたいよね!

映画 2003年公開の劇場版「ポケモン」タイトル発表

上記の発表と同じくして、来年公開される劇場版ポケットモンスター「七夜の願い星」と「おどるポケモンひみつ基地」の2タイトルが発表になった。2003年7月19日(土)から、全国東宝系映画館でロードショーされるぞ。今度はどんなポケモンたちが登場するのかな?



↑公式HPアドレスは http://www.pokemon2003.jp

ポケモン映画公式HPもオープン

映画の最新情報はもちろんのこと、TVアニメやゲーム、ポケモンカードの情報もバッチリ紹介されていて、ポケモンファンも納得の内容になっている。またさまざまなポケモン関係のサイトにリンクされているぞ。





トピックス マクドナルドのハッピーセット第2弾！

12月28日から2003年1月16日まで、全国のマクドナルド店舗（一部を除く）にて、ポケモン関連のハッピーセット&オリジナルハードトイの販売が開始される。子供たちに人気のハッピーセットには週代わりで、好きなおもちゃがついてくるぞ。



週ごとにおもちゃが変わる

左の写真の上段から販売され、それぞれ上段（12月28日〜）中段（1月4日〜）下段（1月11日〜）と週代わりでポケモンが変化するぞ。モンスターボールから飛び出すぞ！

「おへんじピカチュウ」限定販売

またマクドナルドで商品1品以上買った人を対象に、音に反応して返事をする「おへんじピカチュウ」（480円）が購入可能!!



←マクドナルド限定のハードトイはかわいさ格別！

詳細

「ポケモンダッシュだぜ！」&「おへんじピカチュウ」キャンペーン
実施期間：2002年12月28日（土）〜2003年1月16日（木）
実施場所：日本全国のマクドナルド店舗（一部店舗をのぞく）
※「おへんじピカチュウ」は商品1品以上お買い上げの人が対象です
※各おもちゃはなくなり次第、終了になります

不定期連載コラム ポケモンエピソード ピカチュウの中身は？ その②

「ポケモンリーグ」解説初収録に挑むトランセル種市。同行した編集部員Kと綿密なミーティングをするも、極度の緊張で立てなくなるほどの状態に。そんな2人の前にいたピカチュウの着ぐるみを見てKが一言、「オレが中に入ってアドバイスしようか？」。果たして可能なのか？

編集部員K「あのピカチュウ、本番中もお前の後ろでウロウロしてるんだよな。俺があの中に入ってヤバくなったら話しかければいいんだよ。トランセル種市ならピカチュウとしゃべってもOKだろ…」。

なんかすごい説得力…。当時のポケモンの師匠であったKのアドバイスは、確かにありがたいうえに正確だ。テレビ業界のことなどまったく知らない素人が、ずうずうしくも番組のプロデューサーに直接交渉してみることになった。

タネ「すみません、あのピカチュウに入る人って、着ぐるみのプロみたいな方なんですかね？」

プロデューサー（以下P）「おいおい種市、中に人なんかいるわけないだろ！　ピカチュウは生きているんだから、アーハッハハ！」

タネ「…（あー、本番前だけど、このノリなら入り込む余地はありそうだな）。そ、そうですよね、いるわけないですよね（苦笑）。ところで一緒に来ている編集部の人間で、ピカチュウになりたいっていうヤツがいるんですけどダメですかね？　一応経験者で、昔ヒーローものとかやったことあるらしいんですけど…（ウソ）」

P「お、経験者か！　ウチの若い奴にやらせようと思ってたからちょうどいい。チョット連れてきてくれないか？」

いきなりの面接。Kは見事な動きを披露できるか？（次号に続く）

月2回刊 ポケモンセンターだより

●ポケモンセンタートウキョー●
東京都中央区日本橋3-2-5　川崎定徳ビル1F　☎03-5200-0707
●ポケモンセンターオーサカ●
大阪市北区中崎西2-4-12　梅田センタービルB1　☎06-6373-8080
●ポケモンセンターナゴヤ●
名古屋市東区東桜1-11-1　オアシス21　☎052-950-0758
●ポケモンセンターオンライン●
http://www.pokemoncenter-online.com

パッケージそのままのメモが新発売

前回紹介した「歴代パッケージデザインシリーズ」に新アイテムが登場。本物のパッケージをそのまま小さくしたような表紙のメモ帳は、中のデザインもカラフルでとっても使いやすいのだ。

クリスタルバージョン



↑中のメモには、ソフトカートリッジ1/1サイズのデザインを使用。価格は350円

ルビー&サファイア





↑表紙の液晶の部分は窓あきになっていて中のドット絵が見える！　価格は450円

すべてのバージョンから選べる全9種類

ピカチュウの和食器シリーズが登場

いろんな表情のピカチュウと、歩き回ったピカチュウの足跡、部屋の家具をモチーフに使った温かみのある楽しいデザインが特徴の和食器シリーズが新発売！　ポケモンと和の意外な融合か!?

角皿いたずらピカチュウ



↑こういった角皿は和食器ならでは。何をのせてもおいしそう！　価格は680円

汁碗いたずらピカチュウ



↑これからの季節なら、チョット早いけどお雑煮か？　早くこいこい。価格は550円



CAPCOMANIA
カ プ コ マ ニ ア

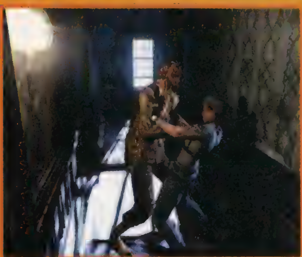
VOL.9 カプコンマニア必見情報!

カプコン&ニンドリのコラボ連載企画ページ。質問やイラストも募集してます!

カプコンGCカタログ
発売中のカプコンゲームキューブソフトを網羅!

前号のGBAに引き続き今回はGCカタログ。現在までにカプコンから発売されたGCタイトルは全4本だ!!

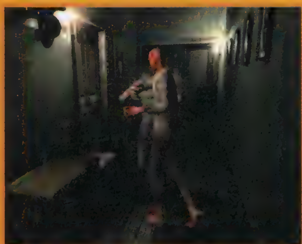
biohazard
2002年3月22日／6800円（メモリーカード59付・光ディスク2枚組）／サバイバルホラー



1996年に発売された前作を、ゲームキューブ用に作り直した作品。段違いなグラフィックの向上はもちろん、新たに追加された要素も数多くあり、前作をプレイしたことのある人でも「生の恐怖」に驚くこと間違いなし!!



↑ゲーム冒頭のイベントシーン。グラフィックは飛躍的に向上している



↑一度倒したゾンビが、しばらくすると強力なクリムゾン・ヘッドとして甦る!!

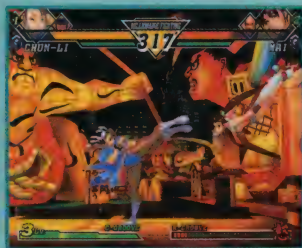
CAPCOM VS. SNK 2 EO
2002年7月4日／4800円（メモリーカード59付／対戦格闘



アーケード版も大人気だった『カプエス2』のキューブ版。カプコンとSNKの格闘キャラクターが激突する2D対戦格闘の決定版だ。『EO』では、Cスティックを傾けるだけで必殺技を繰り出せるというシステムも選択できる。

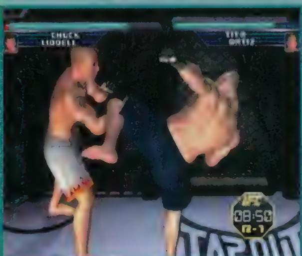


↑必殺技のコマンド入力が苦手な人も、Cスティックを傾けるだけで華麗な技が出せるのだ



↑カプコンとSNKの格闘キャラクターが激突。数多くのキャラクターが登場するのだ

UFC 2 TAPOUT final spec.
2002年9月5日／6800円／バーリ・トゥード



ティト・オーティス、ビクトー・ベウフォートを初めとする、実在のUFC選手が28人も登場。金的、目つぶし以外はなんでもありの「バーリ・トゥード」は、八角形の金網リング（オクタゴン）で行われるのだ。

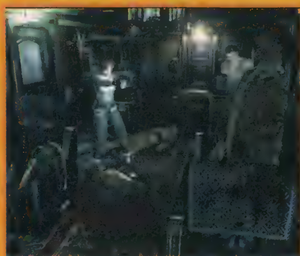


↑実在のUFC（アルティメットファイティングチャンピオンシップ）の選手28人が登場



↑隠しキャラには『ストII』シリーズでおなじみの「E・本田」や「ザンギエフ」もいる

biohazard Ø（ゼロ）
2002年11月21日／7800円（メモリーカード59付・光ディスク2枚組）／サバイバルホラー



ゲームキューブでしか遊ぶことのできない、オリジナルのシリーズ最新作。『biohazard』に登場したレベッカ・チェンバースと、新キャラクターのビリー・コーエンが主人公。今まで謎だった「始まりの物語」が語られる…。



↑『biohazard』ではサブキャラだったレベッカ。今回は彼女が主人公として登場する



↑レベッカとビリー。2人の主人公で協力したり入れ替えたりしながら物語を進める

お便りのあて先 カプコンゲームのイラスト、カプコン広報の萩原さんへの質問、このページでやってほしい企画などを募集しています。他にもコーナーへの感想など、どしどしお手紙を送ってください。お待ちしています!!

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「カプコマニア」係 まで

ROCKMANIA

ロックマンのなんでもインフォメーション

ロックマン15th アニバーサリーイベント

今年で15周年を迎えるロックマンの生誕イベントが開催されるぞ。入場無料で、スペシャルバースデーステージ（大きなケーキあり!!）もあるぞ。みんなって誕生日をお祝いしよう!

開催内容

①GBA『ロックマン エグゼ2』ネットバトルツアー2002 in 幕張メッセ
オフィシャルネットバトラーを決める『2』最後のネットバトル!!

②『ロックマン エグゼ3』タイムアタック大会
発売直後の『3』でタイムアタック!

③新作ソフト体験コーナー
GC版『ロックマン エグゼ トランスミッション』など、新作を体験!

④ロックマン15周年記念 展示コーナー
なつかしのロックマンシリーズを展示。ロックマンの進化が分かる!

⑤バンダイの最新グッズもチェック!
プラグインPET、ロックマンキューブ、カードダスなどを展示。

⑥三菱鉛筆のネットバトル鉛筆も体験!
鉛筆を転がして友達とバトル!!

⑦ロックマングッズ販売ショップ
限定グッズやレアグッズを販売している「ヒグレヤ」もオープン。

※①は、事前応募制です。応募は締め切りましたが、観戦はできます。

開催場所と日時（入場無料）

●2003年12月15日（日）／幕張メッセ10ホール　10：00～16：00

携帯電話もカプコンづくしでキメちゃおう!

ケータイ マニアックス

着メロ＆待ち受け画面からオリジナルゲームまで

i-mode 最新機種「504is」用のキャラクターフォトフレーム

最新機種「504iS」シリーズのフォトフレーム機能に対応した、キャラクター画像の配信が始まったぞ。『ストII』、『バイオ』や、『ロックマン』等のキャラクター達が、i-shotで取った画像のフレームになるんだ。お気に入りのキャラクターと一緒に、撮影してみよう!! メール専用のメッセージフレームや、待ち受け専用のカレンダーフレームなどもあるぞ。



↑『バイオ』のメニュー画面フレーム。左側に撮影した写真が入るんだ

アクセス方法

●i Menu⇨メニューリスト⇨着信メロディ／カラオケ⇨ゲーム⇨カプコン着音画報
料金：月額200円（別途パケット通信料金がかかります。）※フォトフレーム対応機種：P504iS、N251i。それ以外にも着メロ、待ち受け画像などが楽しめます。

⬇『逆転裁判』成歩堂 龍一も!





↑ロックマン エグゼも!!

カプコン公式通販サイト最新情報

e-カプコマニア

e-CAPCOM [http://www.e-capcom.com/]



ナビゲーター｜e-カプコン 浦沢賀奈さん

今回はバイオハザード関係のお知らせだよ！ 以前発売をして大人気だった商品たちを復活！ 全部は紹介しきれないので、ぜひホームページをチェックしてね！

バイオハザード　ウインドブレーカー　S.T.A.R.S.

価格：19,800円（税別）　　サイズ：M、L
（モデルの浦沢賀奈さんの身長は160cmで、Mを着用しています）

S.T.A.R.S.の隊員が使用することを想定して作られたウインドブレーカー。胸と背中のリフレクター（反射板）は普段は内側に折り込んで収納できます。防寒性も優れていますが、ウインドブレーカのライナー（裏地）は取り外しが効くので、かなりの季節に対応できますよ！ Mサイズは身長155cm～165cmぐらい、Lサイズは身長165cm～175cmぐらいを目安にしてくださいね。





バイオハザード　ウインドブレーカー　R.P.D.

価格：19,800円（税別）　　サイズ：M、L
（モデルの浦沢賀奈さんの身長は160cmで、Mを着用しています）

R.P.D.（Raccoon city Police Department）が使用することを想定して作られたウインドブレーカー。胸と背中には当然R.P.Dのマーク、腕にももちろんワッペンが！ 裏地はフリースなので防寒性にも優れています。







新しいセガを知る、聞く、遊ぶ企画満載ページ

セガ魂（仮称）

リニューアル第1号から続いたセガ破りも今回ではや10回目。今回を入れて残すところあと3戦となり、そろそろ次の企画を考え中。そういえばまだタイトルが（仮）だった…。

SPECIAL THANKS

SEGA®

キカク No.1 セガを応援するどころか全力で戦う型破り企画!!

アイアイで挑戦!! セガ破り

セガ破りのオキテ

原則的に編集部2名対開発スタジオ2名で対戦。編集部が勝った場合、各社の看板を頂く。無理なら看板グッズを。負けたら、開発スタジオのリクエストに対応。

『スーパーモンキーボール2』のパーティゲームの中から毎号1本を選んでセガの開発スタジオと戦っていくこのコーナー。前回『モンキー2』開発元のアミューズメントを破り、3勝6敗で迎える記念すべき第10回目は、おもにサウンド制作を手掛けるウェーブマスター。おしゃれな街、麻布十番にあるという会社に、今回も編集部から副編高島とケイ大佐が乗り込んだ!!

今回のお題となるパーティゲームは･･･ **モンキーテニス**

カンタン操作で気持ちよくスマッシュ&熱いラリーが展開!!



←スマッシュマークの下で打てば、強力スマッシュ！

トップスピン、スライススピン、さらにロブといった球種の打ち分けをカンタンな操作で使いこなせる、見かけによらず本格的なテニスゲーム。最大で4人同時プレイまで可能だ。



ダブルスもOK

←CPUをペアに選んでのダブルスもできるのだ

今回のお相手は サウンド制作の ウェーブマスター

今回は、いつも取材に同向して頂くセガ商品広報の清野さんが自ら参戦。アクションはちょっと苦手という佐々木さんとのペアと、先に2ゲーム先取したほうが勝ちというルールで対戦開始。試合はまず、高島の容赦ないボレー攻めで1ゲームを編集部が先取。ここでいつも気を抜いてひっくり返されるパターンが多いわけだけど、案の定2ゲーム目は凡ミスでウェーブマスターチームがゲット。しかし、3ゲーム目を試合慣れしたケイ大佐が手堅く攻め、みごと勝利に!!



←『ルーマニア#203』のエプロン姿で対戦する清野さん。これが広報魂です。佐々木さんは終始緊張した様子



→「負ける気持ちがわかりました」とは対戦後の清野さんの言葉。佐々木さんも涙目!?（ごめんなさい）

ウェーブマスター対戦チーム

佐々木朋子さん



↑セガのゲームを手がける代表的なサウンドクリエイターのひとり

清野朝実さん



↑このコーナーではおなじみセガ側でウェーブマスターを担当されている



←東京タワーが見える喫煙コーナーでくつろぐケイ大佐。じつは勝利の一服

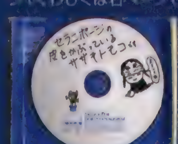
今回もお宝GET成功です!!

ウェーブマスターのサウンドがぎっしり詰まった音楽CDのセットをいただきました!!とくにセガコンは、2枚合わせて100曲以上も収録した豪華版。欲しい人はp164の宛て先で、「せがたまWM」係まで。締め切りは12月20日必着ですよ！

ウェーブマスターの セガサウンドたっぷり堪能セット！



←セガコン、PSO、そしてセラニボージ（くわしくは右ページで）のセット



←セラニのアルバムには、なんと佐々木さん直筆のイラストが描きました！

ウェーブマスター

今回対戦した佐々木さんは、じつはこれまでセガのゲームで数々の名曲を手掛け、セガファンの間ではカリスマ的な存在の方。深いゆかりがあるという、ソニックチームの中さんのお話までお聞きしました。



←対戦後は少しがっくりしていたお2人でしたが…

――ウェーブマスターは、他の開発スタジオのサウンド制作も多く手掛けているとお聞きしたんですが。

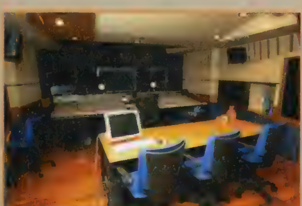
佐々木さん（以下佐々木）　もともとセガの中でコンシューマーのサウンドを作っていた部署なので、サウンドディレクター、サウンドデザイナー、サウンドプログラマーといった人間が多いんです。開発スタジオになってからは、オリジナルゲームを作ったり・・・。

清野さん（以下清野）　年末に公開される「Jam films」というショートフィルム映画があって、その音楽制作をウェーブマスターが担当しています。メインテーマ曲もスタッフが作ってるんですよ。

佐々木　このほかにも、アニメの主題歌、TV番組のジングルといったことまでやってますね。

――会社が麻布十番にある理由は？

佐々木　このあたりがいちばん音楽関係のプロダクションが密集しているということもあるし、クラブとかもあるので、流行に敏感にならなきゃという気持ちを高めるためにも（笑）。音楽はやっぱり環境の要素も大きいので。ここには新しく作ったばっかりの、3D音響にも対応した都内でもトップクラスの最新鋭のスタジオがあるんですよ。



↑社内にある最新鋭のスタジオ。キレイ！



←セラニポージのセカンドアルバム、ワンルーム・サバイバル（日本クラウンより発売中）じつは佐々木さんもセラニのメンバー

――最近任天堂ハードでウェーブマスターが関わったタイトルは？

清野　この間音楽CDも出た『ファンタシースターオンライン』がそうですね。それに、ニンドリさんの読者から見ると、佐々木はソニックと深い関わりがあって・・・。

佐々木　ああ、チャオの声をやってました（笑）。

――そうでしたか！　そういえば、SONICTEAMのクレジット表示のときのささやき声が佐々木さんだと聞いたことがあるんですが・・・

佐々木　しゃべってましたね（笑）。最近はあんまりないのかな。

――『ソニック』の音楽もウェーブマスターでやってるんですよね。

佐々木　瀬上という人間がメインなんですが、彼はいつも最新のロックをチェックしていて、彼なりのソニックのイメージを、最新の音楽を取り入れて作っているようです。『ソニックアドベンチャー』は瀬上と何人かで作っているんですが、渋いものから可愛いものまで、いい方向にまとまりましたね。

――ウェーブマスターの音楽に共通して言えることはありますか。

佐々木　音楽だけで先走らないというところが誇りに思っているところかな。音楽を作っていると、自分の個性を出したくなるんですけど、いちばん大事なのは、そのゲームにあっているかどうかで、あくまでゲームのための音楽だということを初めに考えて、企画にあったサウンドデザインをしっかりするという。

――音楽でゲームの印象はかなり変わりますからね。どんな風にイメージを固めていくんですか。

佐々木　最初に企画の方のイメージを聞かせてもらって、それがゲームの音楽にあうか、それに対して専門的な立場から提案したりしながら、ディスカッションしていきます。デザイナーの方からは必ずキャラの絵をもらって、それを机の前に貼って、イメージをふくらませて・・・。



↑『ナイツ』は続編希望も高いサターンの名作アクション。近々「PSO」のジョイキャリーシステムでGBA版がダウンロードできるようだ。画面はその開発中のもの

――具体的にはどのように曲を作っるんですか。

佐々木　人それぞれですね。ギター、鍵盤、楽器は何もなくてコンピュータに直接音符の打ち込みだけで作る人とか。ほんとにさまざまです。私はもう、ひたすら鍵盤で（笑）

――効果音なんかはどのように？

佐々木　いまはたくさんの音がライブラリ化されているので、その中から合ったものを探します。でも、今度のゲーム中で、主人公が設定上ちくわを食べるシーンがあるんですけど、そんな音はライブラリにない。SE担当の人間が自分で録ったんですけど、全然音がしないって（笑）。みんな結構、工夫していますよ。

――曲を初めて企画者に聴いてもらうときはやはり緊張しますか。

佐々木　いつもすごい緊張するんですけど、以前サターンの『ナイツ』というゲームの中さんへのプレゼンのときはもう心臓が口から出そうなくらい緊張しちゃって。曲を聴いたあとの初めの一言でだいたい感触がわかるんですけど、その一言が「いいんじゃない？」だったんです。

――それは、結構気に入った、ということなんしょうか（笑）

佐々木　中さんは、最初あまり反応が良くないんですよ。でも、いまでも覚えているのが、『ナイツ』の発表会のとき、クライマックスで映像と一緒に「DREAMS DREAMS」というテーマ曲を流したときに、なんか中さんが少しうるうるしてて、「ああ、この曲いいよね～」って言ってくれたときは、本当にうれしかったです。この仕事をしてて、いちばんうれしかったことですね。

――いいお話ですね。ところで佐々木さんのいまのお仕事は…？

佐々木　PS2の『ニュールーマニア ポロリ青春』の最後の追い込みといったところです。

――『ルーマニア～』は、ゲーム中のアーティストでセラニポージというキャラが、実際にアルバムを出しているんですね。

佐々木　ええ。セラニは、あんまり知られてないけど知っているとちょっとおしゃれな感じのするアーティスト、という設定なんです。第1作のドリームキャスト版のときは、じつはゲームの発売より3ヵ月先に出ていて、ショップではJ-POPのコーナーに置かれてましたね。

――今後ウェーブマスターとしてはどんな方向に進むのでしょうか。

佐々木　今年はオリジナルのゲーム制作中心で動いていたところもあるんですが、会社としてはこれからは音楽レーベルの分野に力を入れる方針になりつつあります。でも個人的にはオリジナルのゲームもやりたいですし、キューブはどんどんやっていきたいと思ってますので、どこかでウェーブマスターの名前をみつけたら思い出してほしいですね。

これまでのタイトル

ルーマニア　シリーズ

一人暮らしの主人公の生活を観察し、ちょっかいを出すという異色のアドベンチャーゲーム



←第2作ニューロールーマニア ポロリ青春（PS2）

スイッチ

画面のスイッチを押すことで現れるギャグを楽しむという、こちらも変わったアドベンチャー。



←WAHAHA本舗の喰始さんがギャグを監修

セガ魂特別編

SEGA® Nintendo DREAM 合同企画

セガサッカースラム ニンドリ杯 in セガドリームワールド SPECIALレポート

去る11月23日（土・祝）、東京・大田区のセガ本社にて開催した、セガとニンドリ編集部のタッグによるユーザーイベント「セガドリームワールド」の模様を写真たっぷりでレポートしちゃいます!!



セガ本社で夢のイベントが実現

じつはこのイベント、もともとは「せがたま」で生まれた読者参加企画『セガサッカースラム ニンドリ杯』の構想がどんどん膨らんで実現したもの。編集部はもちろん、セガとしてもこれだけの規模のイベントを自分たちだけでほぼ手作りに近い感覚で開催するのは初めてのこと。どれだけのお客さんが来てくれるのか不安な部分もあったのだけど、当日は予想以上の反響で、スタッフ一同うれしい悲鳴をあげることに。外の寒さを吹き飛ばす、熱い1日となったのだ。



➡イベント告知ポスター。ちなみに最初のイベント名候補に「セガスペースワールド」なんてのも…。「ドリーム」は発案者サオヘン

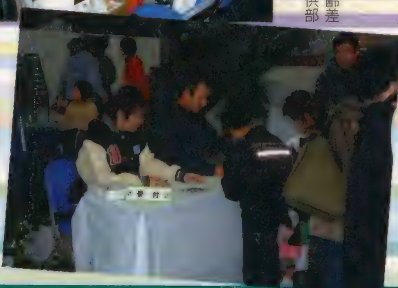
会場に来てくれた人の数、なんと180人以上!!



⬆肌寒い天気の中、12時半の開場と同時に親子連れを中心にこんなに大勢の方が来場。じつはセガが地元の少年サッカーチームなどにも案内を出してくれたからなのだけど、親子の読者さんも多かったみたい



⬅サッカースラム大会は年齢差を考えて、急きょ大人と子供部門に分けて実施したのだ



➡ニンドリ編集部は来場者の受付とある特殊ミッションを担当

SEGA SOCCER SLAM セガサッカースラム ニンドリ杯

なんでもありの超人サッカー『セガサッカースラム』は、2つのトーナメントによる熱い戦いが繰り広げられたのだ。

キューブをかけた熱戦!!



⬆トーナメント上位の試合の模様は、この大スクリーンで実況プレイ。パンチやキック、ド派手な演出ありの常識を超えたプレイに、これまで『サッカースラム』の存在を知らなかった人も釘付けに

オープンクラス

⬇中学生以上が対象のオープンクラスでは、読者応募のプレイヤーが出場





⬆大会の優勝者には、ゲームキューブとセガソフトの3本セット、準優勝者にはGBAとソフト3本セットがプレゼントされるだけあって、当日の参加受付はこの混雑に

会場はこんなカンジ

↓会場に貼られた見取り図がコレ。ゆっくり待ち合わせができる右側のロビーが親御さんに好評だった様子



セガの22タイトルを遊びまくり!!

ゲームのタッチ＆トライの会場となったのは、ロビーに直結した中2Ｆの大会議室。未発売タイトルを含むセガのキューブ＆GBAの22タイトルが一堂に集結した光景はまさに壮観。兄弟や友達同士での来場が多かったので、多人数プレイができるゲームが人気だったようだ。

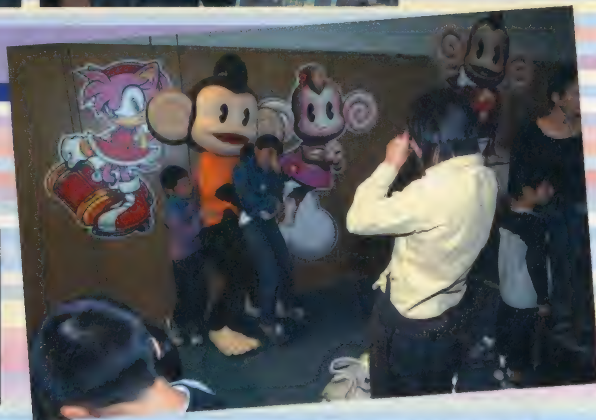






アイアイ、ソニックも大人気

このイベントのために応援にかけつけたセガの2大スター、アイアイとソニックは、とにかく小さい子供たちに大好評。最初は少し照れ気味だったアイアイとソニックも次第に打ち解け、列を作る小さい子供たちと一緒に写真をとったりと、１日中人気者ぶりをアピールしたぞ。









来られなかった人のために 来場おみやげセットプレゼント

イベントで配った来場記念グッズをニンドリ読者3名にプレゼントします。欲しい人はP164のあて先で、「ドリームワールドおみやげ」係まで。締め切りは12月20日必着。



←アイアイ&ソニックチャオの抱きつき人形と、ソニックふわふわシール、アイアイミニタオルの4点セットだ

豪華な来場記念グッズをプレゼント!!

来てくれた人全員に、帰りに来場記念の特製グッズをプレゼント。200セット用意していたおみやげもほとんどなくなるほどの人気だったのだ。







ジュニアクラス





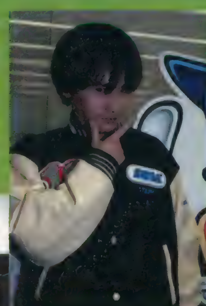


↑優勝したのは、遠く静岡から友達とバスで来た平田和香奈さん。『バーチャストライカー』で練習したんだって

↓小学生以下が対象のジュニアクラスは、やりこんだプレイヤーのレベルの高い試合が続出。決勝戦はなんと兄弟対決になったのだ



←接戦を制し優勝したのは、兄の金井一馬くん







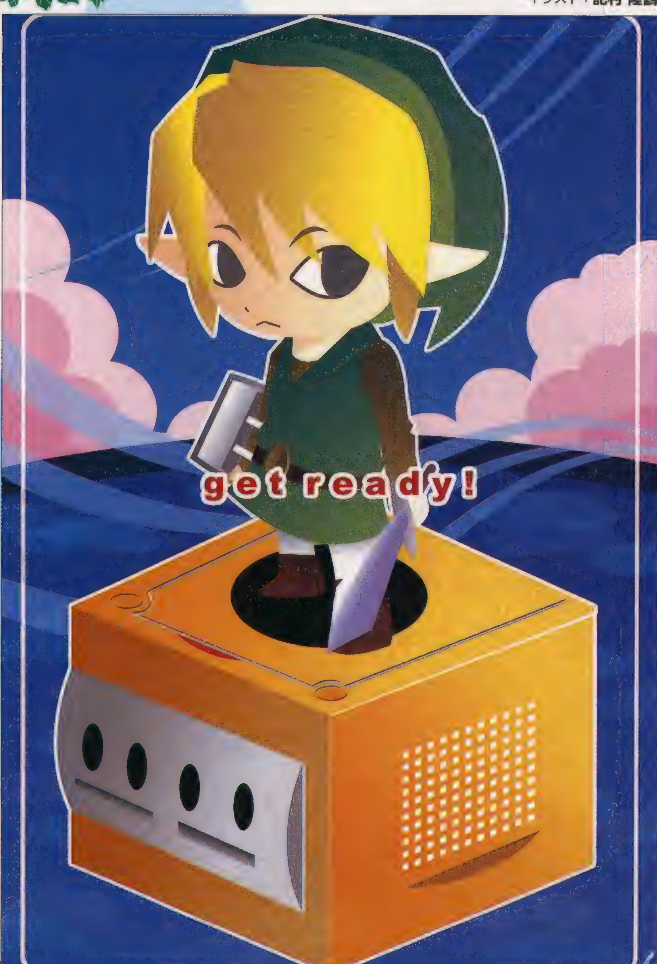
↑セガのサッカースラム名人、プロフェッサータリモも、レベルの高い試合に興奮しっぱなしだったとのこと

マリオ親衛隊



すっかり寒くなって、2002年も最後の月となりました。仕事の合間をぬって『ポケモン ルビー』をちまちまとプレイ中なんだけど、もうすぐ『風のタクト』も出るんだよね。すっごくうれしいんだけど、ゆっくりプレイできるかなぁ？ 受験生のみなさんも複雑な気持ちでしょ？ ラストスパートがんばって

イラスト：記村 隆鶴



千葉県／小森あんずさん

◆絵はがき風に描いてくれた『風タク』。ほんとに発売直前。「get ready!（＝準備せよ）」が直前っぽい緊張感を演出!!

イラストの高層雑居ビル



大阪府／桃姫ユリさん

◆4人兄弟の桃姫さんの家では、『マリパ』は盛り上がるソフトの代表だとか。兄弟でお金を出し合って買うそうです



千葉県／高坂裕子さん

◆『PSO』のレッドリング、リコ。修正版に移行しようか迷っているそうです。修正版ねぇ。なんか微妙だよね～



埼玉県／磐城沙織 将軍

◆風を感じる『風のタクト』。記事用にプレイしている人たちは、とにかく絶賛してます。あぁ、オレも早くやりたいよぅ



京都府／鳥居 鷹介（蒼鷹 隼）さん

◆今回からペンネームを変えて、心機一転の投稿作品。キリッとしたファルコと、ニヒルなレオンがカッコイイ！



長野県／梨さん

◆『テンエイティ』の速水あかりだね。ゲームキューブ版はいつ出るんでしょうね。オレも本物のスノボに挑戦してみたいな



埼玉県／相澤ともねさん

◆『スマDX』1周年記念のイラスト。「好きだー！」という気持ちをストレートにぶつけてくれたそうです



大阪府／神堂 雅さん

◆『ルーン』のカティアと『ルーン2』のリズ。個人的に期待してるタイトルなんだよね。前作面白かったしなぁ



栃木県／夢之助 将軍

◆タイトルは「真実の向こう側」だって。『逆転2』のサイコ・ロックのデモシーンが凄くカッコイイって。オレもそう思います



◆月刊任天堂の店頭デモにあった、葉っぱで空を飛ぶシーン。それを見て、このアクションが楽しみになって描いてくれました

東京都／白唯ひろみさん



宮城県／ラナ犬さん

◆「スタフォADV」難しかったけど、楽しかったそうです。最後の展開なんて、ちょっとビックリだもんね



東京都／桃園らいちゅうさん

◆ポケセンでネイティオのぬいぐるみをゲットしたそうです。あの何とも言えないとぼけた感じがいいんだよね



富山県／紙ヒコーキさん

◆『ロックマン エグゼ』の熱斗君とお父さん。いつも忙しいお父さん。たまにはこんな風に出かけてみたいだろうな



栃木県／あちひろさん

◆「妹が予約して買うって言った。超やらせてもらう!!」とか。取り合いにならないようにしましょうね！



秋田県／HENさん

◆「愛しのマルス様とそのライバルたち」だって。HENさんにとって、他の剣士達はライバルなのね。好きになるとそんなもんス



岐阜県／さっちんさん

◆「コヨタは喜び 島かけ回り ネコ目はキューブで遊んじゃお～♪」だって。「雪やコンコン」で歌ってみよう



岩手県／草野りっくさん

◆「イラストは『オカリナ』だけど、『風のタクト』はものすごく×100楽しみです!!」とか。そりゃそうっス

将軍セレクション



◆なんだか心が暖まるラヴなリザードンのカップル。恋人がいない人にとっては逆に寒い…? オレもだよ!!

東京都／ヨパちゃん



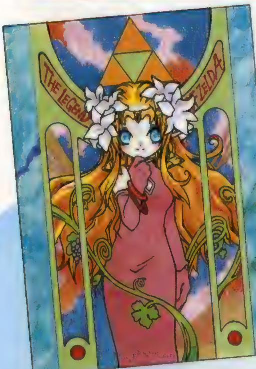
和歌山県／真咲ねむさん

◆ビリーは強いよね。どうしてもビリー先行になりがちです。でも、単独で敵を避けながら進むにはレベッカがいいよ



山形県／FALCONさん

◆ちょっと離れて絵を見てみましょう。なんとリンクの目の中に映った世界を描いてくれたんです。スゴイ構図！



福岡県／笹さん

◆「ゲームの中では、戦うお姫様というイメージが（私的には）強かったので、可愛いゼルダを描いてみました」とか

合作のココロ



◆なんと総勢30人による合作作品。常連さんも多数いて、これは壮観ですね

ユニット名：コーネリア第128空軍部隊（合作1等兵）



◆メリクリな合作です。次号だったらもっとピッタリなんだけどね

ユニット名：PSレンジャー（合作正隊員）



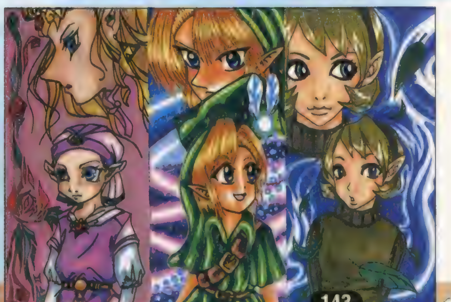
◆『ゼル伝』のGBC～キューブまでのリンクを描いてくれました。FCは?

ユニット名：九段ドリーマーズ（合作正隊員）



◆77号の「西本部」の作品と合わせてみると楽しいですね

ユニット名：
闇の珍狂新衛隊東本部
（合作正隊員）

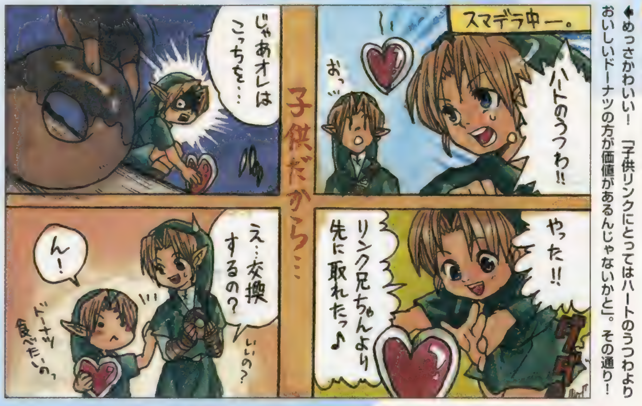


◆『時オカ』がテーマの合作作品だね。大人と子供というテーマでもあります

ユニット名：
マッスル☆エンジェルズ
（合作正隊員）

マリオ親衛隊

四コマの長屋



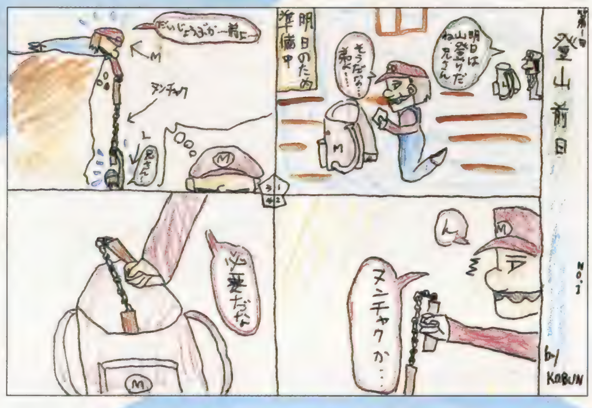
岐阜県／かよこさん
◆めっさかわいい！「子供リンクにとってはハートのうつわよりおいしいドーナツの方が価値があるんじゃないかと」。その通り！



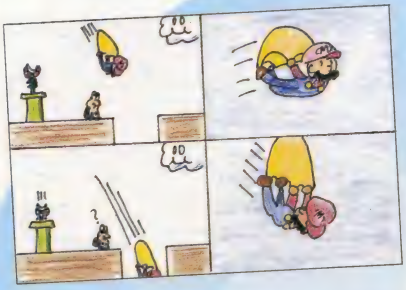
千葉県／犬飼鈴助さん
◆濃いよ！ 相変わらず濃いっちゅーの！ ほんまに犬飼さんの四コマは、あふれんばかりの濃さです。本人に会ってみたいよ…



大阪府／ちょも丸さん
◆モテモテ…なんすかねえ。ビックリはすると思うけど。でもこの比率のゆきだるま、ちょっとイイかも。試してみようっと



埼玉県／KOBUNさん
◆おおお！ ていえぬさん、岩ちんさんに続き、またまた新星現る！ こりゃ今後が楽しみです。ちゅーか、すでに第2弾も…



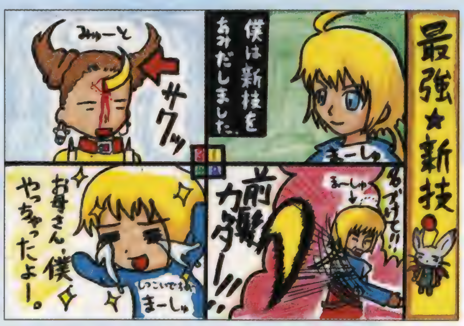
兵庫県／黒番長さん
◆情けないパターンですな。決めようとして決まらなかった時の恥ずかしい感じね



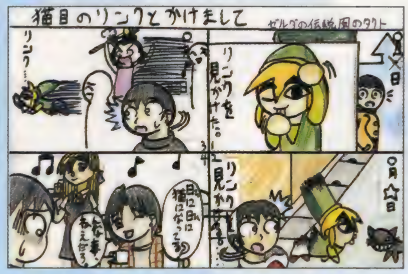
愛知県／ペルーのうたさん
◆オンラインプレイじゃ、文字のみだからねえ。鼻歌をキーボードで打ってるヤツもスゴイと思うが



◆そうだねぇ。あれは家具扱いだからね。フルーツみたいに食べられたらいいのにね
神奈川県／アズマ フースケさん



滋賀県／ぬんたさん
◆やっちゃったよ。固めすぎだよ、前髪。スーパーハードジェルの後で、ケープで仕上げ、みたいな？



東京都／梶原 宏さん
◆なんじゃそりゃぁ！ ネコじゃないから！ でもこの独特の味がものすごくステキです



愛媛県／てゆるさん
◆何をひらめいちゃったんだか。ま、確かに分かる気はするけどね…



三重県／田村幸恵さん
◆クリスマスは七夕じゃないから。時々ツリーに願い事が下がっているのを目にするケド

マ リ オ 親 衛 隊

イラスト高層雑居ビル



◆「マグマ団に入りたい」だって。なんでよ？ コスチュームが好きなのかなぁ
佐賀県／森乃いたちさん



◆「Free as a bird」ですか。っていうか、もともと鳥なんですけれど
宮城県／鵜木はるみさん



◆こちらは「マジバケ」光主人公。光と闇、2作品で連動とは、今までにないアイディアだね
大阪府／どせいようたさん



◆「マジバケ」の闇主人公。隣のどせいようたさんと連動作品なんです！
愛知県／めっきーさん



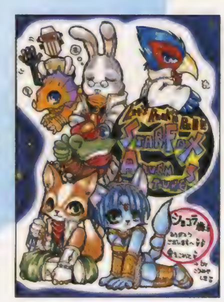
◆「ルビー」を買いました？ オレもです。パートナーはミズゴロウです。名前は「オミズ」
愛知県／HALさん



◆サムスは、すっかりセクシーなお姉さんのイメージが定着したようですね
東京都／紫龍さん



◆ちょっと色が淡いかも。淡い色合いで表現してくれた「ルーン2」の主人公です
東京都／ホワイトさん



◆最近地元で「ニンドリャー友」ができたそうです。仲間がいるってうれしいよね
北海道／煌宮祇希さん



◆これはナイス！ かなりレベルの高いセンスの持ち主ですね。今後の投稿にも期待します！
長崎県／白仮面さん



◆「エグゼ2」で最初に発現したのはエレキガッツだったそう。オレはファイアガッツだな
茨城県／oct.さん



◆歳のせいか、新しいポケモンの特性が覚えきれんでのぅ。大変じゃよ
愛媛県／空野天竜さん



◆ニンドリの発売日と同じ、本日6日に「エグゼ3」も発売！ やったね
埼玉県／しらいふうさん



◆「聖剣」のアルティマニアの先生方だって。もちろん「聖剣」も復活…
愛知県／青雪魔 瑠依さん



◆わかんなかったよ、最初は。なんと擬人化のキモリなんだとか
神奈川県／葉月リンゴさん



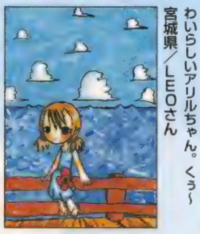
◆根強いファンが多い「クロノア」シリーズ。任天堂ハードが合ってるよね
愛知県／星井みかんさん



◆「スタフォADV」で人気爆発のクリスタル。今後はどうなんだろうね
岩手県／くりきんとんさん



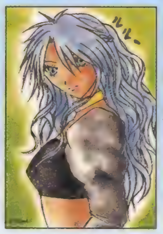
◆「風タク」のあとは「トライフォース」もあるんだよね〜
富山県／今野 真さん



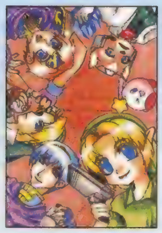
◆イイです！ とってもイイです。かわいらしいアリルちゃん。くぅ〜
宮城県／LEOさん



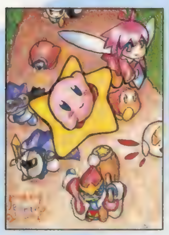
◆「カエルの為に鐘は鳴る」です。やっぱり印象に残るゲームなんだねぇ
兵庫県／三村家さん



◆なんとなんと、3年ぶりに投稿してくれたとか。「ぷよ」のルルーです
大阪府／山下知紗さん



◆「スマDX」のお気に入りキャラ？ この人達はホントに人気ですなぁ
京都府／有田たりあさん



◆水彩絵の具と色鉛筆で描いてくれたのかな？ とってもキレイです
神奈川県／羅紋ラピスさん



◆イタイ、イタイ、イタイでお前！ なんて大阪弁、ジルは言いません
静岡県／アルテミスさん



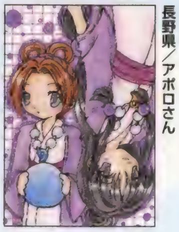
◆「スランプなのにムリヤリ描いてみた」そうです。ようは気の持ちようさ
兵庫県／ハヅキさん



◆スリッピーとロブ。スターフォックスのメカニック担当コンビですな
広島県／サングラスさん



◆グラマラスなのに筋肉質な感じです。戦う女性らしい体型です(!?)
埼玉県／駄菓子さん



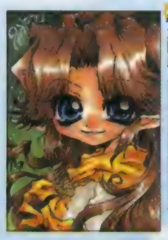
◆「逆転裁判2」の真宵ちゃんと春美ちゃん。愉快なコンビです
長野県／アポロさん



◆「黄金の太陽」を作ったキャメロット。今は何を作ってるんでしょうか？
大阪府／紅苺さん



◆ものすごくお久しぶりの投稿ですね。イベントではよく会いますが…
千葉県／ちかさん



◆おメメくりくりのマロンちゃん。やさしい笑顔にメロメロです
大阪府／はるさめまななさん



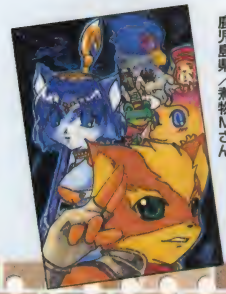
◆「FFCC」イラスト。スクウェアとエニックスが…。なんか色々です
長野県／海さん



◆「初代が発売された頃は小学生だったのに、もはや高3」とか。うひゃー
神奈川県／泉とうげさん



◆「この2人が大好きなので描きました」とのこと。クールだよね
大阪府／キャサリンさん



◆欲しかったけど買えなかった作品のひとつだって。お年玉でどうよ？
鹿児島県／煮物Mさん

マリオ親衛隊

今月のお題『冬』



神奈川県／雫さん

↑リンクとアリル。夜に突善意雪が降ってきたところだそうです。普段雪を見ないアリルが驚いてます



鹿児島県／瑞綺椎風さん

↑雪景色というと「マザー2」のジェフって感じするよね。なんかあの場面を思い出すなぁ



和歌山県／小坂まり子さん

↑ピカチュウの雪だるまがめっちゃ可愛いです。っていうか、もしかして中に入ってません？



東京都／こりんさん

↑擬人化のフォックスたちで表現してくれた冬のワンシーン。クリスタルも擬人化されてます



←「ムジュラ」の子供霊と妖精の兄妹。そして雪に埋もれた骨大王。いいしれない寂しさがただよってます

三重県／SEALさん



←「マザー2」ジェフの旅立ちの時。関係ないけど、雪国の雪ってスゴイよね！

静岡県／霜月 祥さん



←外は寒いから、コタツに入って「スマブラ」バトル！正月はやっぱこうでしょ

埼玉県／くらげまりさん



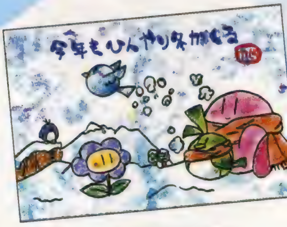
←牧場で過ごす、真冬の早朝って感じです。雪がキラキラしてキレイだろうなぁ

福島県／藤野カンナさん



←タイトルは「カービィ冬景色」。今にも崩れそうな雪だるまがかわいいぞい

兵庫県／ソーナンスみやさん



↑かわいい！こんな絵はがきがあったら欲しいしなぁ

神奈川県／丸カビさん



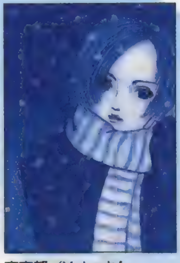
↑「影龍様、お返事が遅くなり申し訳ありませんでした」とのことです

神奈川県／中谷流水さん



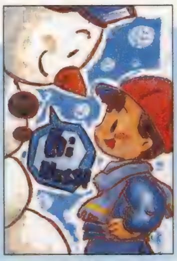
←コタツってスゴイ魔力があると思いません？すぐ眠くなっちゃうんだもんなぁ

山梨県／NINTENさん



←たまには女らしい表情で、ということで「バイオ」のジル。綺麗な青がいいですね

東京都／Yukaさん



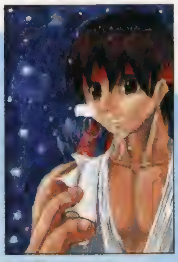
←大きな雪だるまとネス。この雪だるまって海外風だよね。日本は2段だもんな

埼玉県／さださん



←いいよね、暖かい日のココア。あとコーンスープとか。なんかやさしいです

静岡県／イチボシさん



←雪の日も修行を続ける「ストII」のリュウ。こうして強くなるわけです

福島県／こめさん



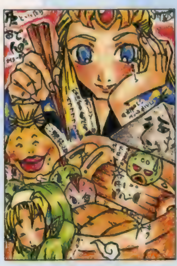
↑なつかしいー。「マリオ64」の迷子ペンギン。うーん、いいなぁ

埼玉県／茉莉花 将軍



←「黄金の太陽」のガルシア。受験なので投稿もゲームも控えるとか。がんばれよー

香川県／ぼなーか咲川さん



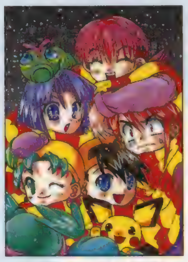
←「ムジュラ」メンバーのおでん。オレはタマゴとちくわがすきです

鹿児島県／SAYURIさん



←マフラーが冬のイメージなんだとか。サムスは誰にあげるのかな？

鹿児島県／原キチさん



←みんなでマフラーにくるまってほかほか。マフラーの色は「ハリポタ」の影響だとか

岐阜県／きまぐれ男爵さん



←この人たちほど冬が似合う人はいないもんね。カービィはおまけだそうです

岐阜県／すぎやんさん

祝初掲載の館



←ポップな感じのベビーマリオ。とっても味のあるイラストで、オレは好きです

東京都／幻野 計さん



←「ルギアはないんですか？それはヤダー」だって。でも、もしかしたら…

高知県／みやのすいきさん



←「マグマ団万歳！耳がカワイイ」だって。そっか、耳か。ネコ耳ちっくだよね

神奈川県／無木メイさん



←春眠暁を覚えず…って、冬じゃん、今。きっと暖かい部屋でグースカと…

東京都／飛樹なずなさん



←思わず触りたくなっちゃうような、ふかふかの質感がいいです。さわりたい…

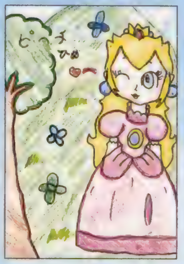
埼玉県／流星銀牙さん

83号はお題スペシャルで『あけましておめでとう』。84号のお題は「今年の抱負」

イラスト10歳未満



◆カービィのサンタさんだね。プレゼントの変わりに、ごちそうを食べちゃいそう
東京都／福島あかりさん（8）



◆ウインクしているピーチ姫。お姫様っぽい上品さが出ていて、すごく上手です
東京都／サユミンさん（8）



◆「ルビー サファイア」はもうプレイしてますか？ それともクリスマスプレゼントなのかな？
神奈川県／斉藤貴子さん（7）



◆年末年始はみんなが集まる機会が多いから、「マリパ4」なんて最適だよね。みんなで遊ぼうぜ
大阪府／もっちん（9）



◆キノピオの一族だね。いつもピーチ姫の側で、守ってあげてるんだよね
愛知県／山口ピクミンさん（8）



◆『星のカービィDX』のイラストを描いてくれました。「刹那の見切り改」楽しいよね
神奈川県／月のカービィさん（9）

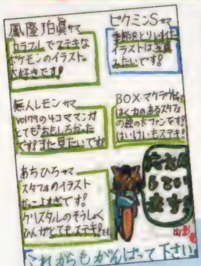


◆「ルビー サファイア」で最初に選べるポケモンのうちの1匹、ミズゴロウです
新潟県／細野 愛さん（6）

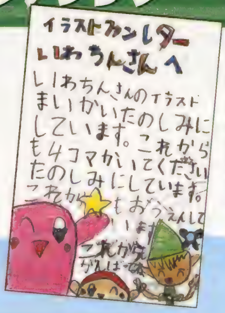


◆「時オカ」のエンディングでは、家族みんなで涙したそう。「風タク」ではどうなるかな？
静岡県／ぴんくぼおるさん（8）

イラストファンレター



静岡県／影竜さん



大阪府／やぎふみなさん



愛知県／炎 奈津姫さん



三重県／まきさん

キレてるかたたち



◆ドキンかよ！ 恋しちゃったよ！ あ～あ、心が温かくなっちゃってるし。なんか目つきがセンチだし。君に胸キュン

山形県／ぷうさん



◆とどまれって。とどまるところを知っておけっちゅーの。人間とまつげは引き際が肝心です。たまには引っ込めてね

青森県／EBEBAさん



◆おかしいだろうが！ 「おや？」じゃねえって。明らかにカンチョー食らった小学生みたいな顔してるじゃねえか！

広島県／クリスタルさん

イラスト投稿のきまり

カラーイラスト（ハガキサイズ又はA5サイズ以下）、「4コママンガ」（横：縦＝1：3又はハガキサイズ）、ファンレターを大募集。各イラストの裏には必ずペンネーム、お住まいの都道府県、階級（vol.○○号で1等兵など。分かる範囲で記入）書いて、ハガキか封筒（折り曲げ厳禁）で送って下さい。また、封筒で送る場合は、複数のイラストをまとめてもOKですが、「しんえいたい」コーナー以外の投稿と一緒にしないでください。

採用者は「しんえいたい」隊員として階級を授与します。また、将軍に昇格した方には、特製の勲章をプレゼント!!

しめきり
Vol.83は 12月17日必着
Vol.84は 1月7日必着

あて先
〒102-0083
東京都千代田区こうじ町4-2
こうじ町 第2ビル 8階
ニンドリ編集部
「しんえいたい」係

階級特進者

准将候補
山形県／FALCONさん

大佐
千葉県／犬飼鈴助さん
愛知県／めっきーさん

大佐候補
岩手県／草野りっくさん
和歌山県／真咲ねむさん

中佐
大阪府／どせいようたさん

中佐候補
三重県／SEALさん

少佐
東京都／桃園らいちゅさん
岐阜県／かよこさん

少佐候補
大阪府／はるさめまななさん
岐阜県／すぎやんさん

中尉
大阪府／桃姫ユリさん
神奈川県／泉とうげさん
東京都／こりんさん

中尉候補
千葉県／高坂裕子さん

少尉
大阪府／ちょも丸さん
鹿児島県／瑞綺椎風さん
神奈川県／中谷流水さん
香川県／ぽなーか咲川さん

士官候補生
愛知県／HALさん
神奈川県／雫さん
福島県／藤野カンナさん

士官学校3年
和歌山県／小坂まり子さん

士官学校1年
千葉県／小森あんずさん
東京都／白唯ひろみさん

士官学校入学候補
岩手県／くりきんとんさん

特務曹長候補
京都府／鳥居 鷹介さん
三重県／田村幸恵さん

曹長
秋田県／HENさん
広島県／サングラスさん

軍曹
長野県／海さん
静岡県／霜月 祥さん
山梨県／NINTENさん

伍長
埼玉県／相澤ともねさん
大阪府／神堂 雅さん
福岡県／笹さん
兵庫県／ソーナンスみやさん
静岡県／イチボシさん

上等兵
茨城県／oct.さん
埼玉県／駄菓子さん
埼玉県／くらげまりさん

上等兵候補
千葉県／ちかさん
大阪府／やぎふみなさん

2等兵
栃木県／あちひろさん
神奈川県／アズマ フースケさん
北海道／煌宮祗希さん
静岡県／アルテミスさん

2等兵候補
長野県／梨さん
富山県／紙ヒコーキさん
佐賀県／森乃いたちさん
愛媛県／空野天竜さん
長野県／アポロさん
岐阜県／きまぐれ男爵さん
静岡県／ぴんくぼおるさん
広島県／クリスタルさん

正隊員
東京都／ヨパちゃん
愛知県／青雪魔 瑠依さん
埼玉県／しらいふうさん
大阪府／山下知紗さん
富山県／今野 真さん
大阪府／紅苺さん
兵庫県／ハヅキさん
鹿児島県／煮物Mさん
大阪府／キャサリンさん
東京都／Yukaさん

準隊員
（初採用者全員）

※階級がついている隊員の諸君は、各イラストの裏に君の階級も必ず書いてね。書いてない場合昇級しないことがあります。

ドリテクの殿堂

今回は、久しぶりのマリオサンシャインのテクを筆頭に、ちょっと役に立ったり、豆知識的なテクを紹介だ!

最新のウラ技情報満載の「ドリームテクニック」略してドリテクコーナー

GC スーパーマリオサンシャイン 京都府／ピーポさん

中夢 ヨッシーからジャンプで透明ステージへ!

建物や床が透明なステージへ行く方法を紹介! まず、ヨッシーに乗って建物の中に入ろう。建物の壁にこすりつけるようなスピンジャンプをして、天井に当たった時にヨッシーから降りよう。このときも、建物の壁へ押し付けるようにするといい。成功すると、建物の壁をすり抜けて、透明ステージへと落下していくぞ。天井の低い建物があって、ヨッシーに乗れる場所ならどこでも可能だ。ドルピックタウンの木箱わり屋がオススメのすり抜けポイント。

① ヨッシーに乗って室内へ



➡まずはヨッシーに乗って室内へ行こう。木箱わりの店がオススメのすり抜けポイントだ。他にもいろいろな場所ですり抜けることが可能なので探してみよう

⬇壁に押し付けるようなスピンジャンプで、天井に当たったらヨッシーから飛び降りるのだ。成功すると壁をすり抜けて外へと落下していく



② かべぎわでスピンジャンプして天井についたらヨッシーからおりる

③ 透明なステージに!?



⬆建物や壁が透明になったステージへたどり着くぞ。透明になっても壁は存在している。地形を覚えていれば、自由に歩き回ることも可能だ。取りのがした青コインもバッチリ見えるぞ

GBA テイルズ・オブ ザ ワールド なりきりダンジョン2 編集部情報

いねむり 着替えてTPを回復

減ったTPを即座に回復する方法を紹介だ。TPが減ってきたら、最大TPが減ったTPよりも低い服に着替えよう。その後、もとの服に戻すとTPが完全に回復するのだ。いざという時は、ダンジョン内の記録陣や「へんしんステッキ」を使った回復もできるのだ。

TPの最大が低い服へ

⬇TPが減ってきたら、減りすぎる前に着替えをするのだ





⬆残りTPよりも最大TPが低い服へと着替え。着替えた服でのTPが満タンになる。回復用に低レベルの服を持っていると都合がいい

もとの服にもどすとTPが回復!!



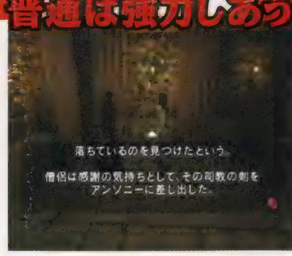
⬆もとの服に着替えなおすと、TPが満タンになる。着替えられる状態なら何度でもできるので、冒険の時に有効に使おう

GC エターナルダークネス 編集部情報

いねむり ヒドイ! 友好的なキャラも…

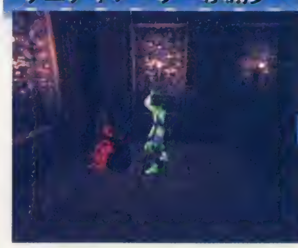
ダークな雰囲気のこのゲームでは、プレイヤーもダークな行動をとることが可能だ。会話が可能な友好的なキャラも攻撃して倒すことができるのだ! だが、そんな非道な行いをしてしまうと、サニティメーターが下がってしまうというペナルティが付くぞ。

普通は強力しあう



⬆親切な人から剣をもらうところ。普通はこのように協力してもらって、謎を解いたりしていくわけなのだが…

倒してしまうとサニティメーターが減少…





⬆非道にも彼からもらった剣で攻撃!! 攻撃が当たってかわいそうな最後を…。罰としてサニティメーターが下がってしまうのだった…

GBA いねむり スターフォックスアドベンチャー 青森県／松原幸太郎さん

トリッキーをいじめると…

ファイアを覚えたトリッキーを何度も叩くと、フォックスに向かってファイアで反撃してくるぞ





↑←はらぺこの時でも、反撃のファイアは使用可能。使いようによっては便利!?

GBA いねむり スターフォックスアドベンチャー 住所不明／LOGさん

拝見！　アーウィンの内部構造

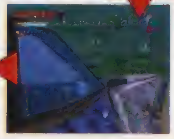
ソンテイルの里に止めてあるアーウィンに、背を向けてからLを押し込んでカメラを固定しよう。そのままカメラをアーウィンに埋めるように移動すると、内部をのぞくことができるのだ。



➡コックピット内部をのぞける！ちなみに、右下に見えるのはトリッキーの収容スペースだ



➡翼と機首の間あたりのポジションがベスト。ここで背を向けて



⬅Lを押し込んでカメラを固定。慎重に移動してカメラを埋めれば…

大募集！ドリームテクニック!!

ニンドリ編集部ではみんなの発見したゲームのウラ技、ドリームテクニック（略してドリテク）を大募集。大技、小技、なんやねんそれといったくだらない技など何でもOk。技のすごさに応じて豪華な賞品を用意してお待ちしています。右記の要領で、①ウラ技を発見したゲームのタイトル、②ウラ技の具体的な内容、③住所と名前、電話番号を正確に記入して右記のあて先まではがきかFAXで奮ってご応募ください。

※ドリテクに関する電話でのお問い合わせにはお答えできかねる場合がございます。あらかじめご了承ください

ドリテク技ランク

- ●特　夢…1万円分のおもちゃ券
- ●大　夢…5千円分のおもちゃ券
- ●中　夢…3千円分のおもちゃ券
- ●いねむり…千円分のおもちゃ券
- ●悪　夢…時　価

同テク多数の場合は抽選で採用者を決定!

あて先

〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
(株)ambit
ニンテンドードリーム編集部「ドリテク」係

FAXかe-mailでもOk

Fax●03-3556-3287
e-mail●64dtech@pc.mycom.co.jp

はがきの書き方

❶スーパーなりきりダンジョンF
❷ひみつの服を作る
ワンダーシェフの服にQ数表（へんしゅうしゃのルーツ）を使用すると、マッスルさんの服になる。男専用装備だ。なお、Q数表はドルアーガの塔B15Fのマッスルさんから入手可能
❸〒102-0083
東京都千代田区こうじまち3-4
南牟古一郎　P.N.ドリラーX
電話 03-3556-3288

仮設 ドリプレの殿堂

ひと月4つのネタを掲載することで、危険性をはらむことに成功したドリプレです。ここは、みんなから送られてきた面白プレイの提案や、自分にしかできないやり込み、ネタプレイの数々を紹介するコーナーだ。面白プレイの提案はハガキで、やり込みなどはビデオや写真なんかで送ってね。

ドリプレ ファイアーエムブレム　封印の剣　緑山田さん／（ハガキ）

オリジナル設定でトライアル

例えば、必殺の谷でロイとゼフィールが散歩中に山賊に囲まれたという設定で、ロイは武器なしで進んでいきます。ロイは生き残りましたが、ゼフィールは山を抜けたあたりで死にました。



➡いろいろなオリジナル設定を決めてプレイしてみるのもいいね。接点のないカップリングなんかも「もえる」かも

ドリプレ 大乱闘スマッシュブラザーズDX　星のたかゆきさん（ビデオ）

イベント戦Lv50を1分以内でクリア

「Lv50はマスター＆クレイジーハンドコンビを1分以内にガノンで倒しました。Lv51はプリンでノーミスクリアしました」

条件を達成するまで、何度もチャレンジした根気とやる気のある投稿だ。見ていると、まるで簡単なことのような気がしてくるから不思議…。



⬅ふっとばし率ではなく、残りHPを示すマスターハンドたちにはガノンの攻撃力の高さが有効のようだ。手早くダメージを与える



➡コレがトドメの一撃!! 53秒でクリアという早業。マスターハンドは、気がついたらいなくなっていたほどのスピードだ

L51はプリンでクリア



➡まずは体の大きいギガクッパをねむるで瞬殺。ガノンは上必殺技での自爆を狙うなど考えられたプレイだ

引き続きドリプレ募集!!

現在のネタストック残り 18

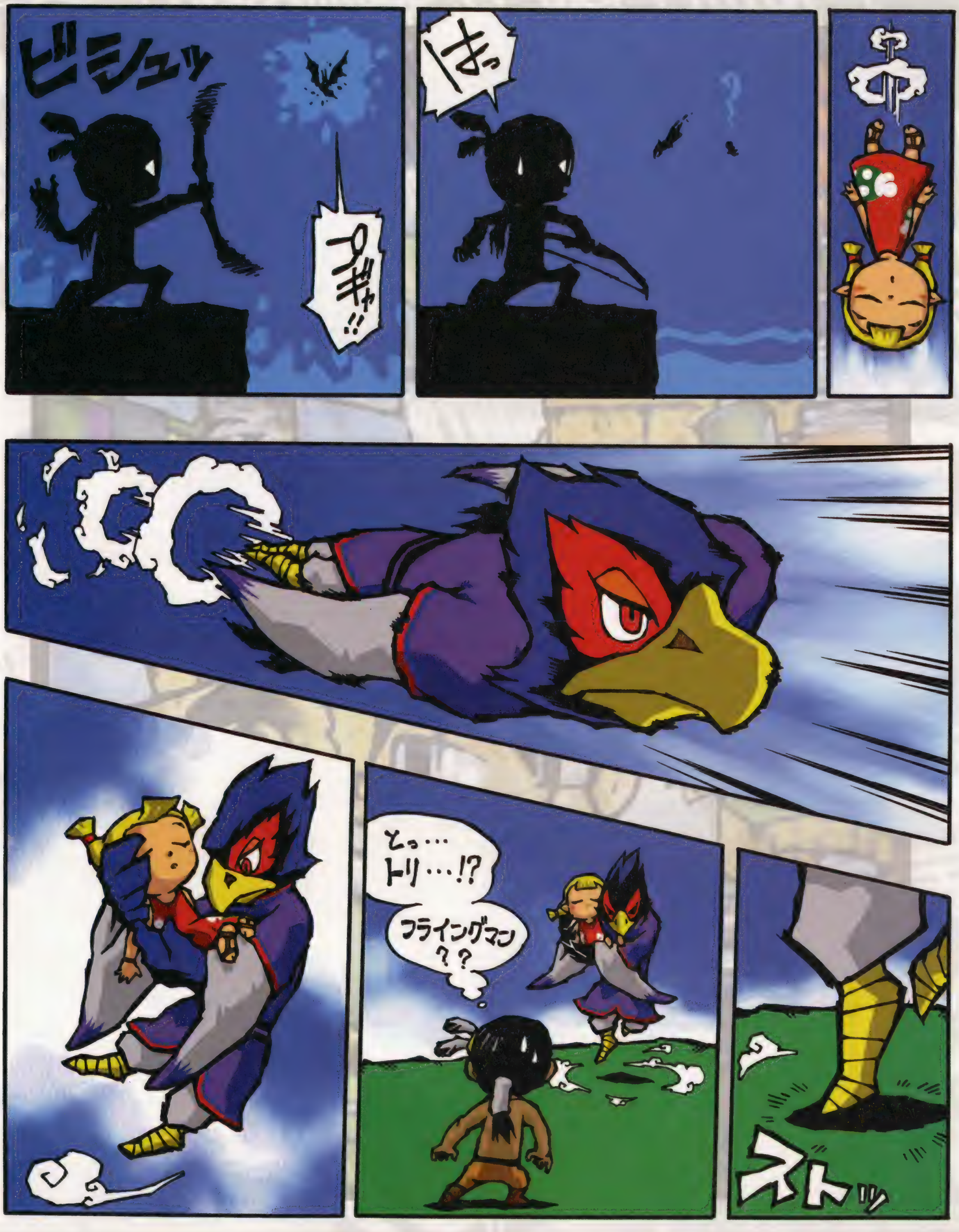
あて先はドリテク同様で、コーナー名を「ドリプレ」に変えて送ってくれ。現在採用者に送られる豪華な粗品（？）を検討中。ナニがいいですか？

はみテクの殿堂

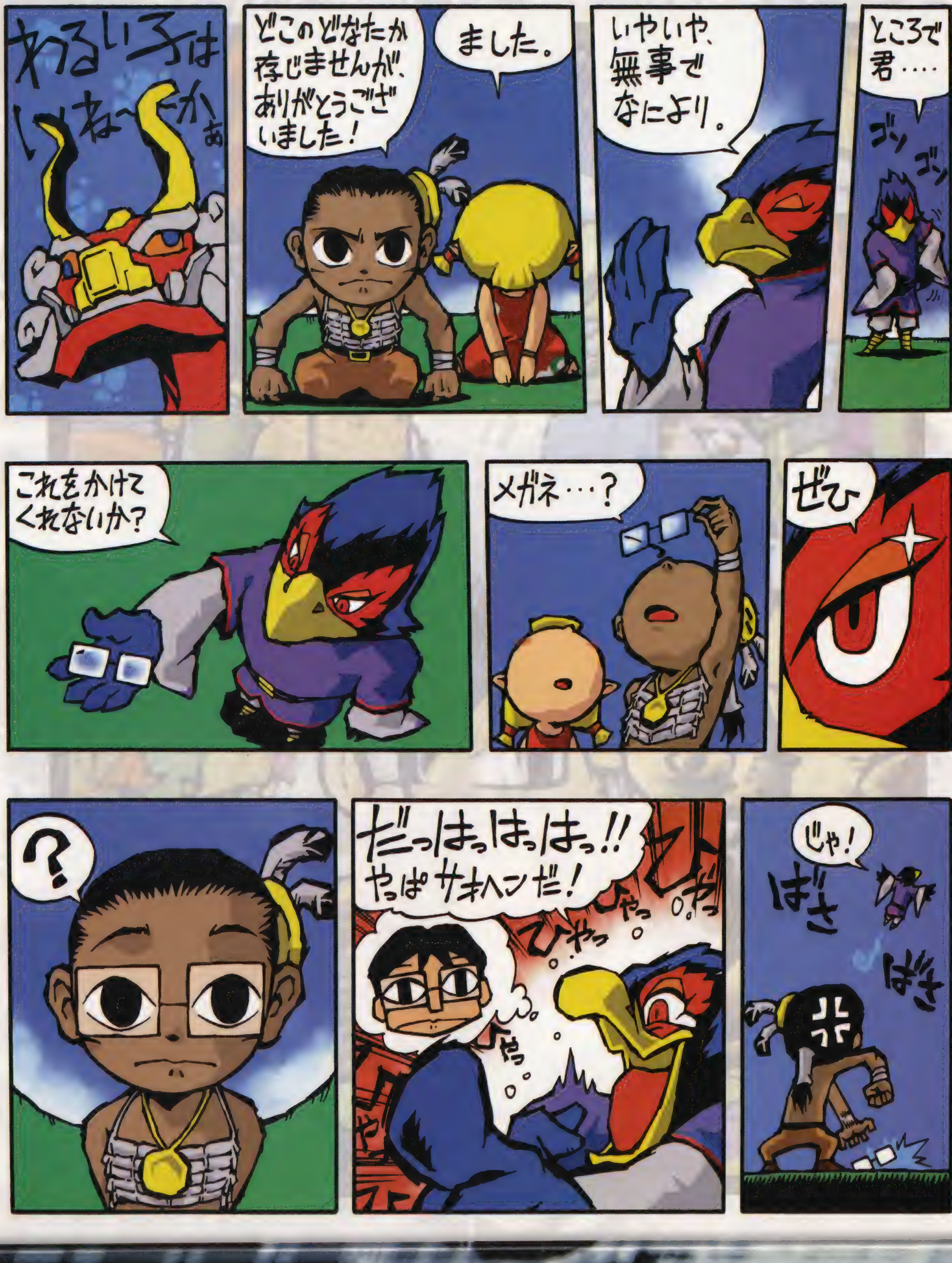
『なりきり2』には、当然ナムコ歴代キャラクタのルーツが存在する。地質学者（男）にドリルでドリラーに。聖剣士（女）にときのかぎでワルキューレになりきることが可能だぞ



 ●今回のマンガに関しては、ノーコメントで…。あくまでシャレですから、シャレ（汗）



●なんだか、このページ描いてたら、ファミコン・ディスクシステムの『遊遊記』を思い出しました。なんか雰囲気がすごく似てたもので…

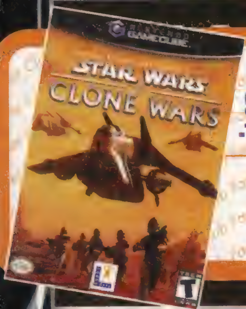


152 ●新しいリンクがサオヘンに似てるっての、アンケートハガキになぜか「イラスト入り」で多数の読者から送られてきました（笑）



●このブラック師匠、便利なキャラクターだ。あらゆる形に対応できて、しかも描きやすい! 次はどんな姿で登場することやら

Bowser Club Favorite Choice!



STAR WARS -THE CLONE WARS-

海外ＧＣ
LucasArts
シューティング



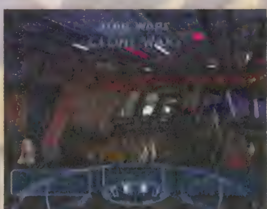
海外のSWパワーはスゴイ！

海外の気になるゲームソフトを紹介するこの「Bowser Club」。今回は誰でも知ってる超大型タイトル『スターウォーズ』シリーズを紹介するぞ。このゲームは映画「スターウォーズ・エピソード2」を題材にしたシューティングゲームで、ストーリーを追いつつ多彩なミッションをクリアしていくゲームになっています。ただ、当然ながらメッセージが全て英語なので、ほとんどストーリーは理解できませんでした(笑)。肝心のゲーム内容も、ライトセーバーで戦うステージや、スウープ・バイクでかっ飛ばすステージなど、ファンには嬉しい要素が満載なんだけど、その分全体的な完成度はちと低め。もう少し作り込みをして欲しかった、実に惜しい作品でした。





↑戦闘は主に地上戦。戦車っぽい乗り物だけど、動きはなめらかでストレスは無いです



←メニュー画面は戦艦のブリッジ。ロボットも動いてるぞ



↑映画でおなじみのマシンも多数登場しているようだ

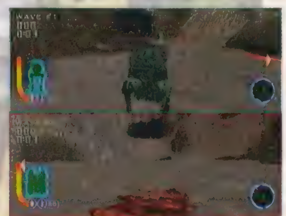


↑拡大スコープで遠くの敵もしっかり狙える。最近このズーム機能って流行ってるよね

対戦モードも充実してるのだ



←めずらしい同一画面での対戦。敵を倒してポイントを競う



←もちろん乗り物での対戦も可。こちらは2分割画面での対戦だ

戦いのバリエーションも多様化

日本でも発売中の『スターウォーズ・ローグ中隊』シリーズは戦闘機による空中戦主体なのに比べて、このソフトは戦車や恐竜、さらには主人公が単身敵陣に切り込むなど、バリエーション豊か。でも、どれも操作系やミッションが似たり寄ったりなので、ゲームは想像以上に単調かも…。ちなみにステージ間に入るCGムービーはすごくイイでき。次回作にも期待してます。



↑乗り物を降りてライトセイバーを振るシーンも。フォースの力で敵をなぎ倒すこともできて、ジェダイ気分が堪能できるぞ(笑)



←敵の戦車を奪って操作したりとプレイヤーを飽きさせない



←スウープ・バイクに乗って森を駆け抜けるステージもある

恐竜にまで乗っちゃう!!



↑一見、スターウォーズに見えないけど、恐竜に乗って敵と戦うステージまであるぞ



スター・ウォーズ ローグスコードロンⅡ

GC
エレクトロニック・アーツ・スクウェア
シューティング

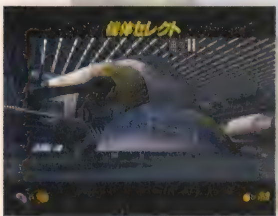
オススメするには訳がある！

ついでに今回のニンドリで中植がオススメしているこのソフトも紹介してしまいましょう。こちらは日本のユーザーも遊べるソフト。ゲーム中のメッセージもしっかり日本語に収録し直されているので、英語の全く分からない人でも安心です(笑)。ちょっと地味めで他のソフトに埋もれちゃた感のあるタイトルだけど、デキは**かなり**良いです。



精巧に再現されたSWの世界!!

見所はなんと言っても、その美しいグラフィック! 遠くにあったものが近づくにつれ、その細部まで作り込まれたディティールが鮮明になっていく様は感動すら覚えます。もちろん音もすごい。GC初の5.1chサラウンドは素晴らしい音の世界も再現してます。



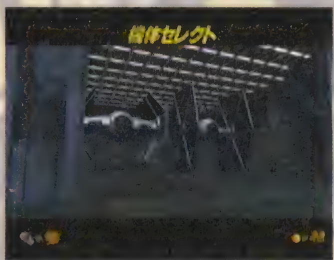
←スレーブ1は、ジャンゴ・フェット仕様のカラーもある



↑細部まで作り込んだ美しいステージが戦いを演出してくれる。この綺麗さは必見です!

制作者のこだわりが光る夢の機体！

スターウォーズでもっともポピュラーな戦闘機といえば、このタイ・ファイターでしょう。その独特なデザインと名前で、敵側マシンながらファンも多いこの機体。そうなればやっぱり乗ってみたくなりますよね、この戦闘機にも…。どうやらこのゲームの制作者もこの戦闘機を愛してるらしく、そのこだわりには目を見張るものがあります。とくにタイ・ファイターの為にわざわざ新しいレーダーシステムを作っているあたり、相当な気合いを感じました。雑魚マシンなのでちょっと当たりに弱いけど、コレで宇宙を飛び回ろう!



←反乱同盟軍の格納庫にタイ・ファイターが…。そうです、乗れるのです!



←コクピットの中も再現。エンジン音の変化にも注意してほしいぞ

おまけも手を抜いてません！

海外生まれのゲームといえば、チートコードというパスワードで色々なおまけ要素が出現するパターンが多いのですが、もちろんこのゲームにもあります。それも、「え～、これがおまけ!?」って思う程、気合いの入ったものが(笑)。恐るべしファクター5。特に隠し戦闘機や隠しステージはお得感もあってユーザーには嬉しい限りですが、もしパスワードを知らない人がいたら、これらは見れないのか～と思うと、勿体ない気もします。それぐらい良くできたおまけなので…。ところで右のゲーム画面、何だかすごいことになってますが合成じゃないですよ。



←戦闘機に混じって、ちょっと怪しい車が並んでます…



←コ…コクピットに車のハンドルが…。サルもいるし…

合い言葉は『!ZUVIEL!!BENZIN!』持ってる人ならわかるよね？



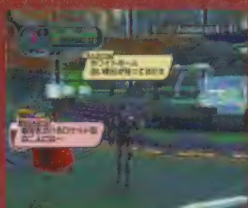


PSOオンライン通信

前回紹介した劇団の公演は、今回大入り満員で入れませんでした～（ガックリ）。しかし今回、新たな劇団を発見。その名も「メタルヒーローズ」！ポケモンネタを劇に取り入れるなど、GCユーザーにも見やすい配慮が感じられてとても良かったです。金曜日の夜11時は7-6-3に集合!!



↑ロビーは大混雑でした（笑）



↑GCロビーで公演してました



↑ヒーローショーでヒーローと握手



ロード・オブ・ザ・リング 二つの塔

GBアドバンス			
発売元	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	ジャンル	アクションRPG
発売日	2003年2月3日	プレイ人数	1～2人用
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル

大作ファンタジームービーがアクションRPGになって登場

J.RR.トールキン原作の「指輪物語」を映画化した「ロード・オブ・ザ・リング」がアクションRPGになって登場。今作は今年3月に公開された第1部と、来春公開予定の第2部をベースにした物語構成になっている。下で紹介している5人から1人を選んで遊ぶ「シングルプレイ」と2人で遊べる「マルチプレイ」があるぞ。



⬆オープニングでは映画で使われたムービーが挿入される



⬅敵を倒して経験値を得るオーソドックスなシステムだ

宝もあればワナもある!



⬆上から岩が転がり落ちてくるトラップに遭遇



⬆剣を振るい、オークなどの怪物たちをなぎ倒していく。まさにファンタジー世界

➡ストーリーは当然映画のものがベースになる。自分でゲームを進め、映画の1シーンを再現するのだ

映画で見たあのシーンも!





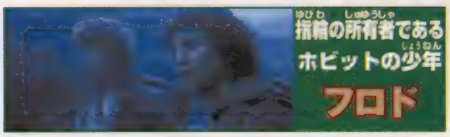
⬅装備やアイテムは敵を倒したり、宝箱からゲット

指輪の力に導かれ集う 5人の勇者たち

プレイヤーとして選べるのは、ここで紹介している5人。誰を選んだかでストーリーが異なるほか、武器や魔法などの装備も変わってくるぞ。



➡途中で選ばなかったほかのプレイヤーキャラクタと出会うことも



「一つの指輪」の所有者である、ホビットという種族の少年。指輪の魔力に惑わされない強さを持つため、指輪を滅びの山に捨てに行く決意をした。



➡フロドはすばやくて賢い、映画での主人公でもある



その名をとどろかせる魔法使いであり、賢者でもある老人。今回の旅では指輪を運ぶフロドの身を守り、導くことを目的として参加している。



➡賢者とよばれるだけはあり、重要な場面で皆に指示を出すことも多い

原作の雰囲気を再現した世界観とシステムに注目

ストーリーはもちろんのこと、グラフィックやシステムでも原作の雰囲気を感じられるようになっている。ゲームには「風見が丘」や「モリア坑道」「ローハン」など数多くの映画で見ることができた場所が登場するぞ。

キャラクタごとに大きく異なる「スキル」

5人のプレイヤーキャラは、それぞれ異なったスキルを持っている。スキルを使うには、まずレベルアップして使えるスキルの数を増やし、それぞれのスキルにスキルポイントを割り振ることが必要。スキルポイントはレベルアップのときに手に入り、振り分けたポイントが多いほどそのスキルが強くなっていくぞ。



➡スキルには気力を消費して使うタイプと、選択しておくだけで継続的に効果を発揮するタイプがある





⬆使えるスキルはプレイヤーによって違う。それぞれに見合ったものをもっているというわけだ

攻撃から回復まで種類はさまざま



⬆魔法使いのガンダルフが雷の魔法を使って敵を撃破する



➡接近戦を主とするアラゴルンにはHPを回復するスキルが不可欠

背景や装備など忠実に再現

登場する場所や装備品など、映画から提供されたデジタル素材を元に細かいところまで描き込まれ、再現されているのだ。



⬅モンスターたちの動きも、かなりリアルになっている



⬅重要なシーンで挿入される一枚絵



⬆背景には壊れた石像が見える





⬆装備をしているものがきちんとフィールドのグラフィックに反映される

「サウロンの目」によって新たな敵が出現

暗黒の王サウロンの手下のカラスを倒し損ねると、画面右上に「サウロンの目」が出現する。この目が出現すると敵が多く攻めてくるようになるぞ。





⬆逃がしたカラスの数が多いほど大きくなる。時間が経てば目の大きさは小さくなり敵も減る



身分を隠し戦う王位継承者 アラゴルン

アラゴルンのほかにストライダーと名乗ることもあるが、本当はイシルドゥアの末裔であるアラソルンの世継ぎ、ゴンドールの王位継承者である。



➡剣をはじめ、多くの武器を使いこなすレンジャーとして行動している



王家の血を引く美しき女性 エオウィン

その美しい見た目からは想像できないほどの腕前を持つ剣の使い手。王家の血を引き、高貴さと意志の強さを兼ね備えている。



➡エオウィンはローハンのセオデン王の姪にあたる存在



自然を愛するエルフの王子 レゴラス

不老不死の種族であるエルフの王子。自然を愛する心を持ち、とても優しい性格の持ち主。古い伝承に通じる人物でもある。

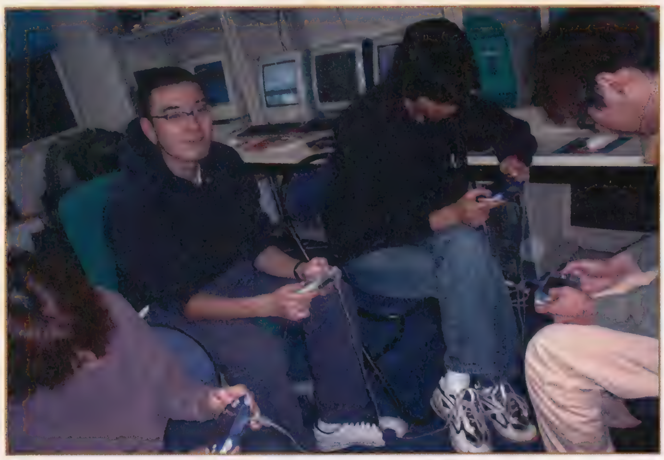


➡レゴラスの弓の腕前は正確無比。エルフだけに森の知識も相当なもの

MYCOM 毎日コミュニケーションズ

任天堂ゲーム攻略本 NintendoDREAM

『ルビー・サファイア』攻略本 製作ついに佳境へ！



12月20日の発売に向けて、猛スパートで作業している攻略本チーム。マップ製作、ゲームプレイ、レイアウト入稿、写真撮影、原稿執筆と休みなく作業は続いており、結果的には256ページにもおよぶ内容となった。あと2週間で発売だ！

⬆4人でのポロック作りにはげむ攻略本スタッフだが、スケジュール的にそんなに余裕はないはずなのだが…。遊んでばっかりいて、12月20日の発売に間に合うのか？

4人通信が熱い！

最速でクリアできるストーリー攻略

ゲームのメインとなる「ストーリー攻略」は、「まずはクリアすること」を目標にマップと攻略チャートを元に解説。ゲームに詰まったとき、「次にどこに行けばいいか？」がチャートで明確にしてあるので、すぐに問題が解決されるはずだ。



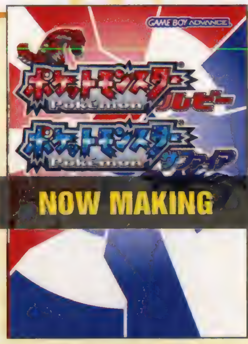
⬆クリアまでに訪れなかった道路やイベントは「イベント解析編」でバッチリフォロー！

図鑑、どうぐ、わざ、データ情報満載

ストーリークリアまでに登場するポケモンのわざ、進化の流れ、タイプ、とくせいなどが一覧でわかる図鑑を掲載。このほかにもわざリスト（バトル&アピール）やどうぐリストなど、データに関する情報もたっぷり載っているのだ。



⬆すべてのポケモンが明らかになる「図鑑」攻略本は1月31日に発売予定だ！



メタル加工のカバーと付録が目印

攻略本のカバーは特殊加工で、キラキラ光るメタル調の紙を使用し、見た目にもカッコいい本に仕上がる予定だ。カバーの仕上がり具合は、実際に書店で手にとって確かめてもらいたい。（※左の写真はカバーのイメージです。デザイン等も変更になる場合があります）



⬆ホウエン地方が一望できる「マップ本」が付録で付く。道路のつながりがよくわかるぞ

好評既刊

ニンテンドーゲームキューブ	
ルイージマンション	1000円
ウェーブレース ブルーストーム	1200円
ピクミン	1350円
大乱闘スマッシュブラザーズDX	950円
どうぶつの森+	1300円
動物番長	950円
巨人のドシン	1400円
スーパーマリオサンシャイン	950円
スターフォックスアドベンチャー	950円
エターナルダークネス 招かれた13人	1200円
NINTENDO64	
ポケモンスタジアム金銀	933円
GBアドバンス	
スーパーマリオアドバンス	933円
タクティクスオウガ外伝	1800円
マリオカートアドバンス	950円
黄金の太陽 開かれし封印	950円
ワリオランドアドバンス 950円	
マジカルバケーション	1200円
スーパーマリオアドバンス2	1000円
トマトアドベンチャー	950円
ファイアーエムブレム 封印の剣	1200円
黄金の太陽 失われし時代	1300円
さくらももこのウキウキカーニバル	950円
カスタムロボGX	1200円
スーパーマリオアドバンス3	1200円
星のカービィ 夢の泉デラックス	1200円
GBカラー	
マリオテニスGB	933円
ポケットモンスター クリスタルバージョン	933円
ゼルダの伝説 ふしぎの木の実 大地の章/時空の章	1219円

（価格はすべて税別です）

任天堂ゲームの攻略本のお問い合わせは
- **毎日コミュニケーションズ 販売業務課：03-3262-7544**
- **オンライン販売：http://book.mycom.co.jp**

1月発売予定の任天堂攻略本ラインナップ

1月25日ごろ発売予定

ゼルダの伝説 風のタクト

年内のGCの最大の注目作といったらやっぱりコレ！ もちろん任天堂攻略本でも、謎解きのすべてを解説します。現在、編集部のスタッフは、サンプルロムでゲームプレイ真っ最中！攻略本の詳しい内容は次回わかる予定だ。



1月17日ごろ発売予定

くるりん パラダイス

『くるくるくるりん』の続編となるこの作品も、1月17日に攻略本の発売が決定した。前作の攻略本を引き継いだ、マップ基本の攻略になる予定だが詳細は不明。ページ数も、前回よりかなり厚くなりそう。

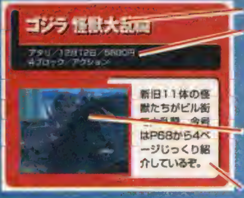




ジャンル別 ゲームキューブ新作カタログ

NINTENDO GAME CUBE SOFT CATALOGUE

ソフトカタログの見方



タイトル

スペック メーカー／発売日／価格／セーブに必要なメモリーのブロック数／ジャンルの順に記載

画面写真 左上にNEWマークがあるのは、初登場タイトル

コメント

ジャンルの色分けと見方

- ACT＝アクション
- RPG＝ロールプレイング
- ADV＝アドベンチャー
- SLG＝シミュレーション
- SHT＝シューティング
- RAC＝レース
- SPT＝スポーツ
- PUZ＝パズル
- TAB＝テーブル
- ETC＝その他

前回お休みした発売済みタイトルリストが復活！　ただちょっとだけスペースが足りなかったので、詳細不明の「お遍路さん」を一時的にリストから外しています。

ゴジラ 怪獣大乱闘

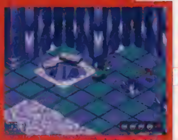
アタリ／12月12日／5800円
4ブロック／アクション



新旧11体の怪獣たちがビル街で大乱闘。今号はP68から4ページじっくり紹介しているぞ。

ソニック メガコレクション

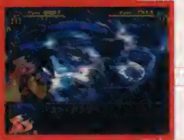
セガ／12月19日／5800円
2ブロック／アクション他



『ソニック』7作品を収録。『ソニック＆ナックルズ』のロックオンシステムも再現している。

爆転シュートベイブレード2002 熱闘！マグネタッグバトル！

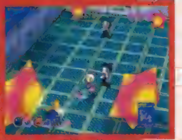
タカラ／12月19日／6800円
7ブロック／アクション



GCの性能を活かし、実際のベイブレードの挙動を完全再現。限定BOXも発売される。

ボンバーマンジェッターズ

ハドソン／12月19日／6800円
2ブロック／アクション



おなじみの爆弾アクションゲーム。今号P76から紹介記事あり。意外に画面は初公開だ。

スパイダーマン™

カプコン／今冬／6800円
2ブロック以上／アクション



ストーリーは近日公開の映画がベースだが、ゲームオリジナルのストーリーも加わっている。

Roll-o-Rama（仮称）

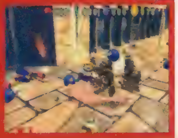
任天堂／今冬／価格未定
ブロック数未定／アクション



『コロコロカービィ』で採用された傾きセンサーを使用。ボールを転がして迷路を進もう。

ワリオワールドGC（仮称）

任天堂／今冬／価格未定
ブロック数未定／アクション



ここしばらく情報なし。年明けの新情報に期待したいところだ。年度末には遊べるかな？

P.N.03

カプコン／2003年春／価格未定
ブロック数未定／アクション



P.N.はPRODUCT NUMBERの略。女性ソルジャーと暴走するメカ兵器との壮絶な戦いを描く。

ビューティフル ジョー

カプコン／2003年春／価格未定
ブロック数未定／アクション



映画のスクリーンに連れ去られた恋人を救うため、スーパーヒーロー・ジョーが大活躍！

ロックマン エグゼ トランスミッション

カプコン／2003年春／価格未定
ブロック数未定／アクション



『～エグゼ』の世界観やシステムを踏襲した本格派アクション。このところ続報がないな～。

GC-NARUTO格闘（仮称）

トミー／2003年春／6800円
ブロック数未定／格闘アクション



少年ジャンプで連載され、アニメでも人気の「NARUTO」が対戦格闘に。詳報は1月ごろに。

ソウルキャリバーII（仮称）

ナムコ／2003年未定／価格未定
ブロック数未定／格闘アクション



発売日が来年中へと大きくズレ込むことに。まだしばらくは業務用で我慢しましょう。

ソニックアドベンチャー1

セガ／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／アクション



画面はDC版のものです

GCでは『2』しか遊べなかったが、ついに『1』も登場。GC版追加要素が気になるところ。

バーチャファイター・クエスト（仮称）

セガ／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／アクション



ADV要素を含んだものになる？まったく新しい『バーチャファイター』の世界に期待しよう。

シャーマンキング ソウルファイト

バンダイ／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／アクション？



なんでもジャンルは「シャーマン育成バトル」とのこと。近々画面写真を見られそうだ。

ゼルダの伝説 風のタクト

任天堂／12月13日／6800円
12ブロック／RPG



さあ、ついに発売直前！　予約した人は、今号の別冊付録で裏ゼルダを予習しておこう。

エターナルアルカディア レジェンド

セガ／12月26日／6800円
3ブロック以上／RPG



セガが自信をもって贈る年末の大作RPG。GC版オリジナル要素満載なので、経験者も要注目。

ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル

任天堂／2003年春／価格未定
ブロック数未定／RPG



スクウェアとエニックスが合併！今後の『FF』はどうなるのか？いろんな意味で要注目。

RUNE II

フロム・ソフトウェア／2003年春／価格未定
ブロック数未定／RPG



カードゲームの要素を取り入れた召喚RPG。さまざまな新要素を加え、現在鋭意制作中だ。

テイルズシリーズ（仮称）

ナムコ／2003年7月未定
価格未定／ブロック数未定／RPG



『～ディスティニー2』も発売され、開発チームもほっと一息？。次はGC版『テイルズ』かな。

●ハミ出しのカタログ●

今号はカプコン関連の動きが活発。前号の毎月新聞で速報した4タイトルが新たに加わったほか、『バイオ2』と『3』の発売日も決定。4800円という価格設定はうれしい。

新RPG（仮称）

ナムコ／2003年12月末定／価格未定
ブロック数未定／RPG



あの『ゼノサーガ』製作スタッフによる新タイプRPGだとか。どんなゲームなんだろう。

GIFTPIA（仮称）

任天堂／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／RPG



詳細は不明だが、開発はPSの隠れた名作『MOON』を手がけたスキップ。期待できそう。

バイオハザード2

カプコン／2003年1月23日／4800円
1ブロック／アドベンチャー



発売日と価格が決定！　ちなみに内容はPS版『～ディレクターズカット』の完全移植だ。

バイオハザード3 LAST ESCAPE

カプコン／2003年1月23日／4800円
1ブロック／アドベンチャー



『2』ともども発売日が決定。PS版の完全移植だが、お手ごろ価格なのは嬉しいところ。

バットマン ダークトゥモロー

ケムコ／2003年春／6800円
ブロック数未定／アドベンチャー



3Dアクションアドベンチャー。ただ敵を倒すだけでなく、探索や隠密行動なども要求される。

キラー7

カプコン／2003年冬／価格未定
ブロック数未定／アドベンチャー



ハードボイルドなADV。主人公は7つの人格を持つ車椅子の老人という、異色の設定だ。

ルパン三世 海に消えた秘宝

アスミック・エースエンタテインメント／発売日未定／価格未定
4ブロック／アドベンチャー



発売日が未定に。少なくとも来年には延びそうだ。ルパンファンならずともショック!?

バイオハザード4

カプコン／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／アドベンチャー



主人公は『バイオ2』の主人公レオン。始祖ウイルス発祥の地で、彼が見たものとは？

バイオハザード コード：ベロニカ 完全版

カプコン／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／アドベンチャー



画面はPS2版のものです

『ベロニカ』は、シリーズの中では独特の雰囲気があった作品。これも期待が高まる。

ジェネレーション オブ カオス イクシード ～闇の皇女ロゼ～

アイディアファクトリー／2003年2月上旬
価格未定／ブロック数未定／シミュレーション



戦略SLGパートで領土を広げ、RPGパートで自国の拠点を探索。1粒で2度おいしい？作品だ。

牧場物語 ワンダフルライフ

ビクターインタラクティブソフトウエア／今冬
価格未定／ブロック数未定／シミュレーション



結婚し、子供を当初の主人公の年に育てるまでがゲーム期間となる。GBA版とのリンクあり。

ちびロボ！

バンダイ／2003年春／価格未定
ブロック数未定／シミュレーション



謎のタイトル。「ちびロボ」というロボットで何かをする…らしい。シミュレーションかな？

トップガン～エース オブ ザ スカイ～

タイタスジャパン／12月26日／6800円
3ブロック／シューティング



映画「トップガン」を題材としたSTG。'70年代から近未来のさまざまな機体が登場する。

SPACE RAIDERS（スペースレイダース）

タイトー／2003年1月9日／4800円
ブロック数未定／シューティング



側転などアクション要素を取り入れた3Dシューティング。撃ちまくりの快感が味わえる。

斑鳩 IKARUGA

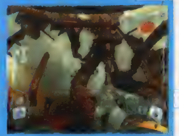
アタリ／2003年1月16日／5800円
4ブロック／シューティング



白黒2色の属性を使い分けるのが特徴。反射神経だけでなくパズルに近い戦略性も必要だ。

メトロイドプライム

任天堂／2003年2月末定／6800円
ブロック数未定／シューティング



主観視点の3DSTG。バイザーごしにサムスの素顔が透けたりと、凝った演出はファン必見！

スターフォックス（仮称）

任天堂／2003年4月末定／価格未定
ブロック数未定／シューティング



画面はイメージ画像です

『スターフォックス』に『エースコンバット』のリアリズムが合体。早く動くところが見たい！

零ファイター撃墜戦記

グローバル・A・エンタテインメント／2003年春
6800円／ブロック数未定／シューティング



第二次世界大戦をモチーフにしたフライトシューティング。往年の名機が続々登場する。

機動戦士ガンダム（仮称）

バンダイ／2003年春／価格未定
ブロック数未定／シューティング



「ガンダム」単独でのゲームはGC初。ジャンルは3Dアクションシューティングとのこと。

デッド フェニックス

カプコン／2003年夏／価格未定
ブロック数未定／アクション



太古の鳥人たちが現代に出現！100人の兵士たちによる、時空を超えた空中戦が展開する。

チョロQ！

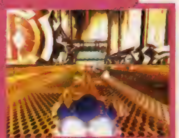
タカラ／12月19日／6800円
4ブロック／レース



発売日が12月19日に決定。賞金を稼いで愛車をカスタマイズする、おなじみのシステムだ。

F-ZERO GC（仮称）

任天堂／今冬／価格未定
ブロック数未定／レース



映像が公開され、期待の高まる本作。セガと任天堂の合体が、どんな作品を生み出すか？

リッジレーサー最新作

ナムコ／2003年未定／価格未定
ブロック数未定／レース



『ソウルキャリバーII』ともども、2003年未定へ発売日が延びてしまった。ちょっと残念。

GT CUBE（仮称）

エム・ティー・オー／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／レース



エム・ティー・オーといえばレースもの。同社の看板タイトルを引っさげGCに初参入だ！

グランド・ヒート

セガ／発売日未定／6800円
ブロック数未定／レース



スリリングな走りを要求される異色のレース。けっこう情報きたてのに、どうなったの？

FIFA2003 ヨーロッパサッカー

エレクトロニック・アーツ・スクウェア／12月6日
6800円／54ブロック／スポーツ



欧州の350ものクラブチームが実名で登場。小野も中田もオランダの選手も、もちろん実名だ。

エヴォリューション スケートボーディング

コナミ／12月12日／6800円
27ブロック／スポーツ



ダイナミックな演出が楽しめるスケボーゲーム。オリジナルのトリックコンボも作れるぞ。

ディズニースポーツ：アメリカンフットボール

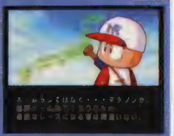
コナミ／12月12日／6800円
41ブロック／スポーツ



ミッキーたちがアメフトに挑戦！ マジックアイテムを使えば、試合を有利に進められるぞ。

実況パワフルプロ野球9決定版

コナミ／12月19日／6800円
48ブロック／スポーツ



『9』が最新データになって登場！「ホームランくん」は飛距離でマラソンする新ルールに。

ディズニースポーツ：バスケットボール

コナミ／12月19日／6800円
15ブロック／スポーツ



ディズニーキャラたちが3on3ルールのバスケで勝負！ スピーディな展開が楽しめそうだ。

ワールドサッカーウイニングイレブン6 ファイナルエヴォリューション

コナミ／2003年1月30日／6800円
163ブロック／スポーツ



前作よりモーションが増え、戦略も細かく設定可能に。まさしくサッカーゲームの最先端！

エヴォリューション スノーボーディング

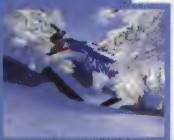
コナミ／2003年2月20日／6800円
ブロック数未定／スポーツ



格闘要素を加えた過激なスノボーゲーム。華麗なトリックをキメつつ、ライバルに攻撃だ！

1080° GC（仮称）

任天堂／今冬／価格未定
ブロック数未定／スポーツ



E3ではビデオ出展されたが、それ以降音沙汰なし。実際のスノボーシーズン中に遊べるか？

THE BASEBALL 2003 バトルボールパーク宣言 パーフェクトプレープロ野球（仮称）

コナミ／2003年3月20日／6800円
ブロック数未定／スポーツ



日テレの野球中継の雰囲気を再現したリアル路線の野球ゲーム。来年度開幕データを反映か？

決定版！ニッポンプロ野球 ～水島野球オールスターズVSプロ野球～（仮称）

セガ／2003年未定／価格未定
ブロック数未定／スポーツ



山田太郎や景浦安武と、実名プロ野球選手が夢の競演！ 漫画の秘球や秘打も使えるようだ。

マリオゴルフGC（仮称）

任天堂／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／スポーツ



このところ、さっぱり新情報がなし。『マリオテニス』とどっちが先に出るのだろうか？

マリオテニスGC（仮称）

任天堂／発売日未定／価格未定
ブロック数未定／スポーツ



『マリオゴルフ』同様、新情報はなし。64版のデキがよかっただけに、期待は高まるが。

ミスタードリラー ドリルランド

ナムコ／12月20日／6800円
3ブロック／パズル



いろんなギミックのつまった『ドリラー』の最新作。ノリのいいオープニングも必見！

テトリスワールド

サクセス／今冬／4800円
4ブロック／パズル



パズルゲームの代名詞がGCに登場。発売は冬とのことで、どうやら年は越しそうかな。

ドカポンDX－わたる世界はオニだらけ－

アスミック・エースエンタテインメント／今冬／6800円
11ブロック／テーブル



各機種で人気を得た、RPG風味のボードゲーム。発売日が冬に延びて、最近情報がないなぁ。

発売済みGCタイトルリスト

ジャンル	タイトル	メーカー	発売日	価格	必要ブロック数
アクション	スーパーモンキーボール	セガ	'01年9月14日	5800円	3
	ルイージマンション	任天堂	'01年9月14日	6800円	3
	ピクミン	任天堂	'01年10月26日	6800円	19
	大乱闘スマッシュブラザーズDX	任天堂	'01年11月21日	6800円	11
	ソニックアドベンチャー2 バトル	セガ	'01年12月20日	6800円	11
	動物番長	任天堂	'02年2月21日	6800円	13
	GROOVE ADVENTURE RAVE ～ファイティングライブ～	コナミ	'02年3月20日	6800円	14
	バトル封神	コーエー	'02年3月29日	6800円	1～6
	BLOODY ROAR extreme	ハドソン	'02年4月25日	6800円	3
	クレイジータクシー	セガ	'02年5月30日	4800円	8
	ボンバーマン　ジェネレーション	ハドソン	'02年6月27日	6800円	3
	CAPCOM VS.SNK 2 EO	カプコン	'02年7月4日	4800円	2
	スーパーマリオサンシャイン	任天堂	'02年7月19日	6800円	7
	ZOIDO VS.	トミー	'02年9月6日	6800円	10
	スターフォックスアドベンチャー	任天堂	'02年9月27日	6800円	3
	From TV animation ONE PIECE トレジャーバトル！	バンダイ	'02年11月1日	6800円	4
	スーパーモンキーボール2	セガ	'02年11月21日	5800円	2以上
	キン肉マンⅡ世～新世代超人VS伝説超人～	バンダイ	'02年11月22日	6800円	2
	ハリー・ポッターと秘密の部屋	EAスクウェア	'02年11月23日	6800円	4
RPG	RUNE	フロム・ソフトウェア	'02年4月25日	6800円	2
	神機世界エヴォルシア	ESP	'02年7月26日	6800円	24
	ファンタシースターオンライン　エピソード1&2	セガ	'02年9月12日	6800円	21～25
アドベンチャー	ユニバーサル・スタジオ・ジャパン・アドベンチャー	ケムコ	'01年12月7日	6800円	1
	バイオハザード	カプコン	'02年3月22日	6800円	8
	MUTSUとのほほん	トミー	'02年7月19日	6800円	30
	ミッキーマウスの不思議な鏡	任天堂	'02年8月9日	6800円	3
	エターナルダークネス 招かれた13人	任天堂	'02年10月25日	6800円	15
	バイオハザード0	カプコン	'02年11月21日	7800円	9
シミュレーション	キャプテン翼～黄金世代の挑戦～	コナミ	'02年9月12日	6800円	17
シューティング	スター・ウォーズ ローグ スコードロンⅡ	EAスクウェア	'02年3月22日	6800円	3
レース	ウェーブレース ブルーストーム	任天堂	'01年9月14日	6800円	12
	エクストリームG3	アクレイムジャパン	'02年3月15日	5800円	6
	18WHEELER	セガ	'02年9月12日	5800円	3
スポーツ	FIFA 2002 Road to FIFA WORLD CUP	EAスクウェア	'01年11月15日	6800円	29
	SSXトリッキー	EAスクウェア	'01年12月27日	5800円	5
	ハイパースポーツ2002 WINTER	コナミ	'02年1月31日	6800円	3
	バーチャストライカー3 Ver.2002	セガ	'02年2月14日	6800円	2以上
	実況ワールドサッカー2002	コナミ	'02年3月14日	6800円	4～44
	NBAストリート	EAスクウェア	'02年3月22日	5800円	10
	NBAコートサイド2002	任天堂	'02年3月29日	6800円	7
	2002 FIFA ワールドカップ	EAスクウェア	'02年5月2日	5800円	49
	実況パワフルプロ野球9	コナミ	'02年7月18日	6800円	48
	ディズニースポーツ：サッカー	コナミ	'02年7月18日	6800円	15
	ビーチスパイカーズ	セガ	'02年7月19日	6800円	3
	オールスターベースボール2003	アクレイムジャパン	'02年8月8日	5800円	59
	WTAツアーテニス プロエヴォリューション	コナミ	'02年8月29日	6800円	3
	UFC2 TAPOUT FINAL SPEC.	カプコン	'02年9月5日	6800円	5
	レッスルマニアX8	ユークス	'02年9月6日	6800円	14
	ディズニースポーツ：スケートボーディング	コナミ	'02年9月19日	6800円	7
	セガサッカースラム	セガ	'02年9月26日	5800円	6
	わいわいゴルフ	アイドス・インタラクティブ	'02年11月28日	6800円	10
	NBAライブ2003	EAスクウェア	'02年11月28日	6800円	10
パズル	エッグマニア つかんで！まわして！どっすんぱず～る!!	ケムコ	'02年9月27日	5800円	4
	ズーキューブ	アクレイムジャパン	'02年10月25日	5800円	2
テーブル	ディズニーのマジカルパーク	ハドソン	'02年8月1日	6800円	1
	極 麻雀DXⅡ～The 4th MONDO21 Cup Competition～	アテナ	'02年8月9日	6800円	6
	永世名人Ⅵ	コナミ	'02年9月26日	6800円	1
	プールエッジ	メディアカイト	'02年10月25日	6800円	1
	マリオパーティ4	任天堂	'02年11月8日	6800円	2
	マッスルちゃんぴよん～筋肉島の決戦～	コナミ	'02年11月21日	6800円	4
	桃太郎電鉄11　ブラックボンビー出現！の巻	ハドソン	'02年12月5日	6800円	5
その他	どうぶつの森＋	任天堂	'01年12月14日	6800円	59
	巨人のドシン	任天堂	'02年3月14日	6800円	40

●ハミ出しのカタログ●

ふと気づけば、スポーツゲームにはコナミタイトルが7本も！ しかも『パワプロ』『ウイイレ』を含む豪華な陣容。私のイメージだとコナミ＝シューティングだが…古い？

魔法を自在に操り戦うマジカル冒険ファンタジー!!

スキップがついに変身!!

前回のあらすじ
魔法の修業から帰った
スキップだが、
故郷は魔物たちで
あふれていた。
スキップは父のいる
城へ向かうのだが・・・

エレミックス!

第3回 魔物登場

原作：シムス株式会社　まんが：あさみさとる

GBアドバンス	
タイトル	エレミックス！
発売元	シムス
発売日	2003年1月3日
価格	4800円
ジャンル	アクション



PRESENTED BY sims

ホームページアドレス　http://www.sims.co.jp/



登場人物

スキップ　エレメンタルリングを受け継ぐ、カンネ国の王子。3つの属性(火、氷、土)に変身でき、魔法が使える

メル　スキップの幼なじみの少女

Nintendo DREAM ニンテンドードリーム

vol.81 2003 1/6

次号は vol.82 12月21日(土)に発売します

特別価格 **590円** ※一部の地域は発売が遅れることがあります。ご了承ください。

NEXT MENU 次号予告

特別付録 任天堂ゲームカレンダー2003

次号のニンドリはすごいぞ！ 卓上カレンダーの付録がつくだけじゃなく、『ゼルダの伝説』と『聖剣伝説』、さらにカプコンの新作ソフト開発者たちのインタビュー3本立て!! もちろん『ゼルダ』や『ポケモン』の攻略も増ページでたっぷりお届けします！ どうぞお楽しみに～！

※予告の内容等は、ニンドリが勝手に変更する場合があります。



チラシの世界 #009
2000年 ゼルダの伝説 ムジュラの仮面（N64）

EDITOR'S VOICE



編集後記

■ポケモン三昧の毎日が一段落すると思ったら、今度は「図鑑編」の攻略本…。年末年始と長い付き合いになりそうです。ちなみに「ストーリー編」の攻略本の発売日は12月20日に決定！ いろいろ出ますがよければウチのを…（トランセル）

■今回の『ポケモン』は「コンテスト」が本体とみた！ まぁ、それはともかく。去年はクリスマス前に片眉をそってバカの顔になったのだが（本当はスキンヘッド）今年はどのツラ下げてステキなイベントを楽しもうかな（ハシモ）

■編集部のある地域で某条例が始まって以来、タバコは必ず地元で買うようになりました。編集部も禁煙だし、タバコ呑みには居づらい世の中だなぁ…。てなわけで時々、喫煙スペースにGBA持っていって仕事してたりしてます（かややん）

■久しぶりにまとまった休みをもらったので、ソフトラッシュで忙しそうな編集部を尻目に6月以来半年振りとなる、ぶらり途中下車無しの旅へ。全てを忘れて遊びほうけ、いい気分転換が出来て大満足でした（岡ちゃんねる）

■次号のニンドリは100円アップします。でも卓上カレンダーが付録ついちゃうし、ページも増やすし、『ゼルダ』などのインタビューもあるし、どうか許して！ さらに1月6日発売号(Vol.83)では『ゼルダ』のストラップがつく予定。乞うご期待(サオヘン)

■なにを隠そう、私は中島みゆきのファンである。ここ数年紅白など見ちゃいなかったが、今年は見ないわけにはいくまい。そういやPSで「なみろむ」という中島みゆきのデータベースが出ていたが、GCでも出んかな。ムリか（マッスル）

■皆さん始めまして。新入りの和尚といいます。いきなりですが、「阪神ファンのみんな！『パワプロ9決定版』を買おう！今回の阪神は、OBやサクセス選手で補強しなくても充分戦えます。嗚呼、なんて素晴らしいチームなんだ…(和尚)

■お客さんが来なかったどうしよう、と内心ドキドキしながら準備をしていたセガドリームワールドでしたが、おかげさまで大盛況。来てくれたみなさん楽しんでもらえたようで、本当によかった。セガのスタッフのみなさんもお疲れさまでした(高島)

■11月から本格的にはじまった千代田区の路上禁煙条例。うちの会社の前にある道路は、その条例で定められた禁煙区域にバッチリ入っているのだ。…なのに路上にポツンと吸殻入れが。これは千代田区が仕組んだワナなのか？(本ちゃん)

■初めまして、新人の本郷と申します。今度からニンドリ編集部で働くことになった、と親戚の子供たちに教えたときは大人気でしたよ、オイラ。「ハガキ送るからプレゼント当ててね！」とか言われたり。…いや、それはムリだから（本郷）

■取材で大阪に行った時。打ち合わせがてら居酒屋に入った。何か大阪らしい物を食べたいと思ったのだが、「たこ焼きコロッケ」なるものがあっただけ。普通のたこ焼きでいいのに…。次回（12/4予定）こそは本場の味を!!（ケイ大佐）

■ホントにゼル伝の延期がなくて、予約特典も全員プレゼントとなり、あとは『ゲームボーイミュージック』の発売を待つばかり(笑)。…いや、出るのか出ないのかぐらい、そろそろハッキリして下さい、任天堂さん…(待ち続けて中植)

■今回から参加の新人カズヤです。ポケモン皆さんやってます？私は攻略本のためポケモン三昧な日々を過ごしてます。いやぁしかし、まさか自販機に貼ってあったピーポ君のシールをピカチュウに間違えるまでとは･･･しかも本気で(カズヤ)

●編集部へのおたよりのあて先は…
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「○○○」係まで

●E-mailでの投稿は…
「ドリテクの殿堂」宛は：64dtech@pc.mycom.co.jp
「ニンドリ学園」宛は ：64forum@pc.mycom.co.jp

本誌の内容に関するお問い合わせは… **TEL 03-3556-3313**
休日を除く月曜から金曜日の午後4時から午後7時までの間に、本紙の内容に関する質問に限り受けつけています。ゲームの解説やヒントについての質問にはお答えできませんのでご了承ください。

発行人 中川信行
ゼネラルプロデューサー 小畑誠治

STAFF



スタッフ

編集人 山森尚
編集長 左尾昭典
副編集長 高島寿洋
デスク 岩崎桂／種市真澄
編集 嘉山直幸／五十嵐達雄／本多貴之
中植茂久／橋本慎也／岡本明徳
北山大輔／本郷公康／坂井一哉
大野哲次／田中一行／中谷至
編集協力 山口康広／松村浩次／松本英明
成瀬史弥／大渕豊
尾関友詩(ユークラフト)
白石岳（アセンブル）／冠美花

AD&カバーデザイン 大條千鶴子
デザイン 有限会社フリーウェイ
GETTARADICCA／佐久間弘子
DTP 有限会社ウィッチ・プロジェクト
株式会社エストール／ぼっけ門
ORENGE SQUEEZE DESIGN
写真撮影 守屋貴章／水口哲二／植田昌幸
イラスト&コミック 中植茂久／美鈴秋
はやのん／記村隆鶴
広告 小川直伸／小池正洋
工藤克俊／駒形友美

印刷 凸版印刷株式会社

Nintendo DREAM vol.81
2003年1月6日発行

●発行 株式会社 毎日コミュニケーションズ
〒100-0003
東京都千代田区九段南1-5-5 共同ビル1号館
TEL 03(3262)7544（販売業務）

●編集部・広告
〒102-0083
東京都千代田区麹町4-2第2麹町ビル8階
(株) アンビット
TEL 03(3556)3288 FAX 03(3556)3287


Nintendo
GAME BOY ADVANCE
The Pokémon Company
ポケットモンスター Pokémon ルビー
謎が広がるポケモンワールド
待望のポケモン最新作が、GBAで初登場!!
ゲームボーイアドバンス
ポケットモンスター Pokémon サファイア
謎が深まるポケモンワールド
11月21日(木)発売
メーカー希望小売価格 4.800円(税別)
1～4人用
ロールプレイングゲーム
ペリッパー Lv21
ホエルコ Lv24
サメハダー Lv29
バルビート Lv13
サメハダーの かみくだく!
ポケモンコンテスト ノーマルランク うけつけ
あつまれ! ポケモン トレーナー!
ポケモンを2匹ずつ登場させて戦う「ダブルバトル」方式で戦略の幅が広がったぞ!!
マップ上のどこかに自分だけの「ひみつきち」をつくろう!ひみつきちには家具などを置けるぞ!
お気に入りのポケモンを連れてポケモンの魅力をきそう「コンテスト」に出場しよう!!
© 2002 Pokémon
© 1995-2002 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.
GAME BOY ADVANCE・ゲームボーイ アドバンス・GBA は任天堂の登録商標です。日本商標登録 第4470747号、4397318号
ポケットモンスター、Pokémon は任天堂、クリーチャーズ、ゲームフリークの登録商標です。日本商標登録 第4141170号、第4479394号
ホームページ http://www.nintendo.co.jp/
任天堂株式会社 本社 〒601-8501 京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1



Nintendo DREAM ニンテンドードリーム
VOL. 81 2003
平成12年9月12日第三種郵便物認可 平成15年1月6日発行（毎月2回6日・21日発行）第8巻第1号（通巻81号）
発行元：（株）毎日コミュニケーションズ
〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1 ●販売03-3262-7544 ●編集・広告03-3556-3288
定価 490円
本体 467円
雑誌27101-1/6

Printed in Japan 凸版印刷株式会社
T1127101010499

Nintendo

ニンテンドードリーム

DREAM

VOL.
81
2003



年末年始はコレ！ゼルダ＋ポケモン＋バイオ

MYCOM
毎日コミュニケーションズ